Het ontwerp van een speelset met hondenhok

Ontworpen aan de hand van co-design en aansluitend bij de ontwikkeling van kinderen

Bachelor Afstudeeropdracht
Industrieel Ontwerpen | Universiteit Twente
Identity Games
Openbaar verslag

J. L. Lassche | s1355457
Versie: 2 juli 2015

UNIVERSITY OF TWENTE.

Openbaar verslag

Titel	Het ontwerp van een speelset met hondenhok
Ondertitel	Ontworpen aan de hand van co-design en aansluitend bij de ontwikkeling van kinderen
Datum verslag	2 juli 2015
Datum afsluitende presentie	7 juli 2015
Plaats	Enschede
Auteur	J.L. Lassche j.l.lassche@student.utwente.nl
Studentnummer	s1355457
Onderwijsinstelling	Opleiding Industrieel Ontwerpen Faculteit Construerende Technische Wetenschappen Universiteit Twente
Bedrijf	Identity Games Westersingel 108 3015 LD Rotterdam
Begeleider vanuit de universiteit	dr.ir. J. van Dijk jelle.vandijk@utwente.nl
Tweede examinator	dr.ir. G.M. Bonnema g.m.bonnema@utwente.nl
Begeleider vanuit het bedrijf	V. Toetenel info@identitygames.nl
Aantal pagina's (excl. bijlagen)	53
Aantal bijlagen	11

Voorwoord

Voor u ligt het openbare verslag van mijn Bachelor afstudeeropdracht. Om confidentiële informatie te beschermen is dit verslag ingekort en zijn een aantal kleuren weggelaten. Een drie maanden durende opdracht bij het bedrijf Identity Games in Rotterdam. Deze opdracht is teven de afsluiting van mijn Bachelor.

Tijdens deze opdracht heb ik onderzoek gedaan via internet en in boeken, maar ook met kinderen op de grond tussen het speelgoed. Hieruit is een ontwerp gekomen van een speelset voor kinderen aansluitend bij een kinderserie. Het was een zware maar leerzame en leuke periode.

Ik wil Identity Games bedanken voor de mogelijkheid om de opdracht uit te voeren. Daarbij wil ik in het bijzonder Viveka Toetenel bedanken voor haar begeleiding en gezelligheid tijdens deze opdracht.

Daarnaast wil ik ook mijn begeleider vanuit de Universiteit, Jelle van Dijk, bedanken voor de feedback en voor het aanmoedigen van dingen die buiten mijn comfortzone lagen.

Verder wil ik iedereen bedanken die mij op welke wijze dan ook geholpen heeft bij of tijdens het uitvoeren van de opdracht.

Jacoline Lassche
Enschede, juli 2015

Inhoudsopgave

Samenvatting 8

Abstract 9

1. Inleiding 10

2. Aanpak 12

3. Beeldmerk van de licentie 14
3.1 Kleurruimte en vormruimte bij het ontwerpen 14
3.2 Uitstralingswens van de licentiegever 14
3.3 Eisen vanuit het beeldmerk 14

4. Concurrentie 16
4.1 Potentiële concurrentie 16
4.2 Analyse van huidige speelsets 17
4.3 Onderscheidend zijn 19
4.4 Eisen en mogelijkheden vanuit de concurrentie 19

5. De ontwikkeling van de doelgroep 20
5.1 Verworven cognitieve, psychosociale en morele vaardigheden 20
5.2 Stimuleren van cognitieve en psychosociale vaardigheden 22
5.3 Verworven motorische vaardigheden 22
5.4 Stimuleren van motorische vaardigheden 23
5.5 Belevingswereld en fantasie 23
5.6 Voorkeuren voor kleur en vorm van de doelgroep 24
5.7 Eisen en mogelijkheden 25

6. In contact met de doelgroep 26
6.1 Co-design 26
6.2 Aanpak voor de sessies 26
6.3 Spelen met het speelgoed 27
6.4 Gesprek met de ouders en creatief gedeelte 28
6.5 Gebruik van de toekomstige speelset 28
6.6 Terugkoppeling op de methodiek 30
6.7 Conclusie, eisen en mogelijkheden 31

7. Eisen en mogelijkheden 32

8. Ideefase 34
8.1 Ideeën *34*
8.2 Ideerichtingen *36*

9. Concepten 38
9.1 Concepten creëren *38*
9.2 Contact met de licentiegever *39*
9.3 Kostenschatting *43*
9.4 Concept keuze *43*

10. Resultaat 44
10.1 Houten model *44*
10.2 Ontwerp *46*
10.3 Advies *48*

11. Reflectie en aanbevelingen 50

Verklarende woordenlijst 51

Referenties 52

Bijlagen 54

Samenvatting

Introductie

De bachelor afstudeeropdracht die beschreven is in dit verslag is uitgevoerd voor de opleiding Industrieel Ontwerpen aan de Universiteit Twente en het bedrijf Identity Games. Dit bedrijf produceert hoofdzakelijk spellen, maar wil zich gaan verbreden en ontwikkelen daarom een serie van speelsets. Deze serie sluit aan bij een kinderserie. De licentie van de kinderserie ligt bij een licentiegever.

De opdracht is om een speelset te ontwerpen met als basis het hondenhok uit de serie. De hoofdvraag die opgesteld is voor de opdracht is: *Welk ontwerp van een speelset met het hondenhok van de licentie sluit aan bij het beeldmerk, past bij de ontwikkeling van de doelgroep (kinderen van 3 tot en met 5 jaar) en motiveert deze ontwikkeling ook waar mogelijk?.*

Onderzoek

Allereerst is er begonnen met het doen van verschillende onderzoeken. Het eerste onderzoek is gedaan naar het beeldmerk van de licentie. Hierin is gekeken naar de serie, bestaande producten van de serie, de vorm en kleurruimte bij het ontwerpen en de uitstralingswens van de licentiegever. De eisen die vanuit dit onderzoek naar voren kwamen zijn:

- Het product moet passen en aansluiten bij de licentie (producten)
- Kernwaarden van de licentiegever moeten terug komen in het product

Het volgende onderzoek is gedaan naar concurrentie, hierbij is gekeken naar recensies en feitelijke verschillen. Hieruit zijn een aantal praktische eisen gekomen voor het product. De belangrijkste resultaten uit dit onderzoek zijn dat Identity Games en de licentiegever nog een keer goed naar de vastgestelde doelgroep moeten kijken, omdat deze relatief klein is. Tevens moet de verpakking en de inhoud heel goed kloppen, omdat bij kinderen al snel een verkeerde verwachting wordt gewekt. Bijvoorbeeld met betrekking tot het aantal karakters in de verpakking.

Om goed aan te sluiten bij de ontwikkeling van de doelgroep en waar mogelijk deze ook te stimuleren is er literatuuronderzoek gedaan. Hieruit kwam naar voren dat rollenspellen goed zijn voor kinderen en ze hierin vaak dagelijkse gebeurtenissen naspelen om te leren en verwerken. Voor de fijne motoriek is het belangrijk dat kinderen vaak kleine bewegingen oefenen.

Om nog beter te kunnen aansluiten is er contact geweest met de doelgroep, hierin is gebruik gemaakt van co-design. Kinderen hebben tijdens een aantal sessie gespeeld met huidige speelsets en er is creatief nagedacht met de ouders. Hieruit zijn een aantal praktische eisen, wensen en ideeën gekomen. De belangrijkste bevindingen zijn dat kinderen huisjes vaak openen en sluiten en glijbanen helemaal geweldig vinden.

Ontwerpen

Om ideeën te creëren zijn er een groot aantal modellen van hondenhokken gemaakt van papier. Vanuit deze ideeën is naar een aantal ideerichtingen en concepten geconvergeerd. Deze concepten zijn gekozen aan de hand van de eisen, wensen en mogelijkheden die uit het onderzoek naar voren zijn gekomen.

De drie concepten zijn gevormd tot één eindconcept aan de hand van feedback van de licentiegever, het bedrijf en het onderzoek. Dit eindconcept is verder uitgewerkt tot het resultaat.

Resultaat

Het resultaat van deze opdracht bestaat uit een ontwerp en een advies aan Identity Games over dit ontwerp. Het ontwerp is een hondenhok welke opengedraaid kan worden. Het hondenhok bevat een glijbaan, trap, schommel, balkon en nog meer onderdelen. Van het ontwerp is een houten model gemaakt om nog beter de problemen en goede punten van het ontwerp te zien.

In het advies naar het bedrijf zijn verschillende punten opgenomen, namelijk: een volledige beschrijving van het ontwerp, keuze voor bijgevoegde karakters en onderdelen en technische details. Bij al deze onderdelen is onderbouwd waarom hiervoor is gekozen. Verder is er het contact met de licentiegever, een advies voor eventuele kostenverlaging, aandachtspunten voor productie en het vervolg van de speelset opgenomen.

Abstract

Introduction

This final graduation report for the bachelor study Industrial Design (Industrieel Ontwerpen) is conducted at the University of Twente and the corporation Identity games. Identity games mainly produces board games, but wants to get into the business of play sets. They are currently developing a series of play sets a the child's program, who's copyright is owned by a licensor.

The instruction is to develop a play set based on the doghouse of the license. The main question is: *Which design of a play set of the doghouse of the license is in line with the image, is in accordance with the target group (children ages 3 till 5) and stimulates the development where possible?.*

Research

Several research studies has been executed . The first study explored the image of the license. This study looked at the series, existing products of the series, the freedom of shapes and colors during the design and the appearance licensor tried to achieve. The following requirements for the next series were found:

- The product has to be in accordance with the existing licensor products.
- The key aspects of the license have to comeback in the product.

The next study was about the competition. By looking at several reviews and differences between products; the following practical requirements for the next series were found: Identity Games and the licensor have to reassess the target group, because it is relatively small. It is also important that the packing of the play set is in accordance with the contents of the play set, because by children will rouse faste wrong expectations. Fore example to the number of characters in the play set.

To make sure that the play set is suitable for the stage of development of the child and possible stimulates it, a literature study was conducted. This study concluded that role playing games have a positive influence on the child's ability to process and learn from events during the day. Also the fine motor skills are stimulated by lots of different small movements.

To make sure that the play set is suitable for the target group, co-design was used. During these co-design sessions, the children played with existing play sets and parents were asked for their opinion. This concluded that children like to open and close the houses and love to play with slides.

Design

A lot of paper models of the doghouse were made to create ideas. These ideas converged to a few concepts. The concepts were chosen in line with the requirements, wishes and possibilities set forth by the studies.

Three concepts resulted into one final design based on feedback from the licensor, Identity Games and the research studies.

Result

The result exists of a design and advice to Identity Games. This design is a doghouse which opens by rotating. The doghouse contains a slide, stairs, swing, balcony and several more parts. A final wooden model was made to review some up- and downsides of the design.

The advice included the following points: a detailed description of the model, choice of added characters and parts and technical details. All these parts have an argumentation for the choices which are made. The correspondence with the licensor, a recommendation with regard to a cost reduction, points of order for production and a possible sequel to the play set.

1. Inleiding

Deze opdracht is gedaan als afstudeeropdracht voor de Bachelor Industrieel Ontwerpen en uitgevoerd voor het bedrijf Identity Games. Dit bedrijf is tot nu toe vooral gericht op spellen voor bedrijven en consumenten. De spellen voor de consumenten zijn kaartspellen, familiespellen, actiespellen en educatieve spellen. Een aantal van hun spellen zijn gemaakt in samenwerking met licentiegevers. Dit zijn bijvoorbeeld Squla, Nijntje en Woezel en Pip kinderenspellen. Sommige spellen voor volwassenen zijn bijvoorbeeld geproduceerd in samenwerking met Talpa.

Identity Games is continu bezig met het ontwikkelen van nieuwe spellen. Zij willen zich nu graag gaan verbreden en een nieuwe markt aanboren, namelijk door zich naast spellen ook bezig te gaan houden met speelgoed. Een groot deel van de eerste speelgoedproducten zal een serie worden met verschillende speelsets. De nieuwe speelgoedserie zal bestaan uit losse setjes waar een kind mee kan spelen. Een combinatie van setjes zorgt voor meer mogelijkheden. Identity Games is nu bezig met het ontwikkelen van twee kleine sets met speelfiguurtjes en een schoolset.

De opdracht is het ontwerpen van een nieuwe set als vervolg op de eerdere sets. Deze set moet aansluiten bij het hondenhok uit de licentie. Het te ontwerpen hondenhok moet (deels) opengemaakt kunnen worden en verschillende losse onderdelen en speelfiguurtjes bevatten.

De doelgroep betreft Nederlandse jongens en meisjes van 3 tot en met 5 jaar. Naast het bekijken van de tv serie, het lezen van boekjes, et cetera, willen kinderen ook graag spelen met de karakters uit de licentie.

Er is onderscheid te maken tussen de doelgroep en de kopers. De doelgroep zal namelijk niet zelf de producten kopen. Dit zullen bijvoorbeeld de ouders, verzorgers, grootouders en kinderdagverblijven zijn.

Doel van de opdracht

Het doel is het ontwerpen van een speelset met een hondenhok, voor kinderen van 3 tot en met 5 jaar dat aansluit bij het beeldmerk van de licentie. Daarnaast moet er rekening gehouden worden dat het past bij de ontwikkeling van de doelgroep en waar mogelijk de ontwikkeling ook bevorderen.

In dit verslag zal de opdracht behandeld worden aan de hand van de volgende hoofdvraag:
Welk ontwerp van een speelset met het hondenhok van de licentie sluit aan bij het beeldmerk, past bij de ontwikkeling van de doelgroep (kinderen van 3 tot en

met 5 jaar) en motiveert deze ontwikkeling ook waar mogelijk?

Dit is beantwoord door literatuuronderzoek en praktijkonderzoek, waaruit via een ideefase en conceptfase een ontwerp voor de speelset is ontstaan.

Leeswijzer

Hierna volgt de inhoud van de hoofdstukken, waarbij de onderzoeksvragen cursief staan gedrukt. Aan het eind van dit verslag staan verder nog de verklarende woordenlijst, referenties en bijlagen.

Hoofdstuk 2	Aanpak van de opdracht
Hoofdstuk 3	*Wat is het beeldmerk van de licentie?*
Hoofdstuk 4	*Hoe moet de nieuwe speelset concurreren?*
Hoofdstuk 5	*In welke ontwikkelingsfase bevindt de doelgroep zich?* *Wat is de belevingswereld en fantasie van de doelgroep?* *Welke voorkeuren voor vormgeving van speelgoed heeft de doelgroep?*
Hoofdstuk 6	*Hoe gaan kinderen om met speelsets die nu op de markt zijn?* *Welke ideeën hebben ouders over een toekomstige speelset van de licentie?* *Op welke manieren zou de toekomstige speelset gebruikt kunnen worden?*
Hoofdstuk 7	*Wat zijn de eisen, wensen en richtlijnen met betrekking tot veiligheid?* Eisen vanuit de onderzoeksvragen
Hoofdstuk 8	Ideeën voor het hondenhok
Hoofdstuk 9	Drie concepten en de mening van de licentiegever
Hoofdstuk 10	Uiteindelijke concept
Hoofdstuk 11	Eindresultaat
Hoofdstuk 12	Terugkoppeling

2. Aanpak

De opdracht is op te delen in verschillende onderdelen, zie figuur 2.1. Deze volgorde zal worden aangehouden bij het bespreken van de aanpak, waarbij elke fase correspondeert met een paragraaf.

2.1 Fase 1

De eerste fase bestaat uit onderzoek naar het beeldmerk van de licentie, concurrentie, ontwikkeling van de doelgroep en veiligheid.

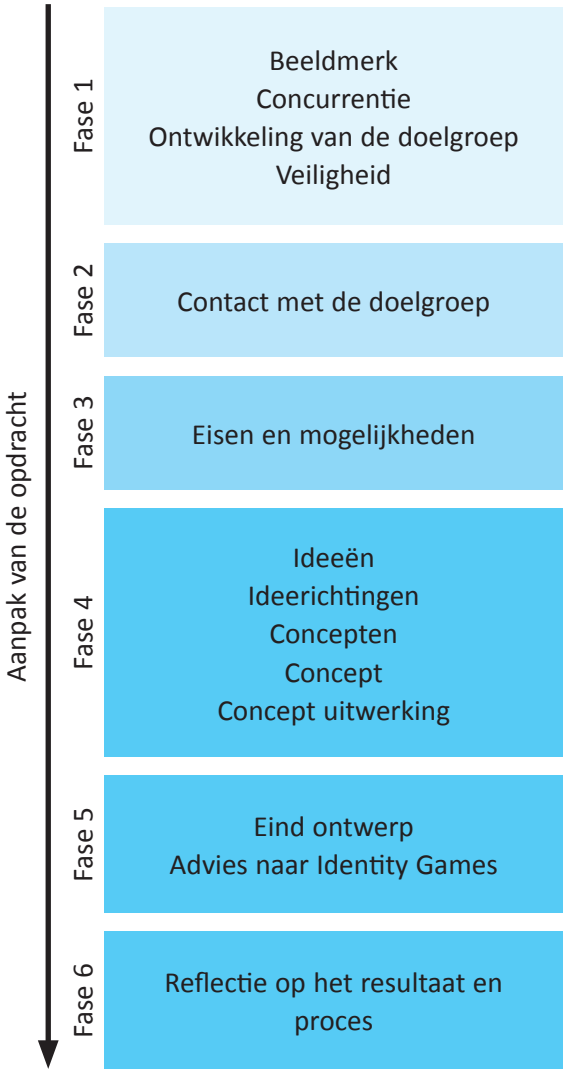
Voor het beeldmerk is het onderzoek gedaan met behulp van informatie vanuit de licentiegever en bestaande producten. Om er zo voor te zorgen dat de speelset aan zal sluiten bij de wens van de licentiegever en de bestaande producten.

De concurrentie is online en fysiek onderzocht aan de hand van producten van concurrenten en recensies. Om hieruit negatieve en positieve punten te halen welke wel en niet gedaan moeten worden bij de speelset. Tijdens het onderzoek is ook gekeken naar een onderzoek van de 'Speelgoed van het jaar' verkiezing met betrekking tot aanschaf van speelgoed. Als laatst is ook gekeken naar hoe de te ontwerpen speelset onderscheidend kan zijn.

Om goed aan te sluiten bij de doelgroep is gekeken naar de ontwikkeling van kinderen van drie tot vijf jaar. Hierbij gaat het om de ontwikkeling van de fijne motoriek en de cognitieve, psychosociale en morele ontwikkeling. Hierbij is gekeken naar hoe ver de doelgroep hierin is ontwikkeld en hoe de verdere ontwikkeling eventueel gestimuleerd kan worden. Dit is gedaan door literatuur onderzoek.

Het product moet voldoen aan alle veiligheidseisen voor speelgoed voor het verkocht mag worden, daarom is er gekeken naar de veiligheidseisen. In een latere fase van het proces is, samen met iemand uit het bedrijf, naar veiligheidseisen gekeken aan de hand van het ontwerp.

(Het uitgebreide veiligheidsonderzoek staat in de bijlage en de eisen die hieruit zijn gevolgd zijn genoemd in de eisen en mogelijkheden.)



Figuur 2.1 Aanpak

2.2 Fase 2

Om nog beter aan te kunnen sluiten bij de doelgroep is er contact geweest met kinderen uit de doelgroep en hun ouders. Dit is gedaan door co-design sessies, waarin kinderen hebben gespeeld met soortgelijke speelsets. Tijdens de sessies is ook nagedacht met de ouders en kinderen over ideeën voor het product en wat zij belangrijk vinden aan speelgoed.

2.3 Fase 3

In de derde fase is gekeken naar welke eisen en mogelijkheden er vanuit het onderzoek naar voren komen. Deze op een rijtje gezet om tijdens de ontwerpfase ideeën en concepten te toetsen. De mogelijkheden die vanuit het onderzoek naar voren zijn gekomen worden gebruikt om tot goede ideeën te komen.

2.4 Fase 4

In de vierde fase zijn er ideeën bedacht en uitgewerkt met behulp van papieren en kartonnen modellen. Aan de hand van haalbaarheid, eisen, mogelijkheden en het onderzoek zijn er uit de ideeën drie concepten gekozen.

Van de drie concepten zijn drie voorstellen gemaakt, welke naar de fabriek zijn gestuurd voor een kostenschatting. Aangezien deze kostenschatting pas na het proces gereed was, is deze niet meegenomen.

Uit deze drie concepten is een eindconcept gekozen aan de hand van het onderzoek, feedback van de licentiegever en het bedrijf.

2.5 Fase 5

De vierde fase heeft een eindconcept opgeleverd, welke in deze fase verder is uitgewerkt en tot een eind ontwerp heeft geleid. Dit ontwerp is verwezenlijkt in een houten model en verschillende afbeeldingen.

Voor het vervolg van de ontwikkeling en productie van de ontworpen speelset is er een advies gemaakt voor Identity Games.

2.6 Fase 6

In de laatste fase is er gereflecteerd op het resultaat en het proces.

3. Beeldmerk van de licentie

Om goed te kunnen aansluiten bij het beeldmerk zal in dit hoofdstuk de volgende onderzoeksvraag worden behandeld: 'Wat is het beeldmerk van de licentie'?. Deze vraag is onderverdeeld in de volgende deelvragen:

- Waaruit bestaat de wereld van de licentie? (Confidentieel)
- Welke producten van de licentie zijn er op de markt? (Confidentieel)
- Welke kleurruimte en vormruimte is er bij het ontwerpen van het product? (3.1)
- Wat wil de licentiegever uitstralen met de producten? (Paragraaf 3.2)

In paragraaf 3.3 zullen de eisen en mogelijkheden vanuit het beeldmerk worden genoemd.

3.1 Kleurruimte en vormruimte bij het ontwerpen

Het is belangrijk om goed te kijken welke ontwerpruimte er is. De licentiegever brengt elk jaar een styleguide uit met daarin de kleuren, vormen en verhoudingen van de karakters en overige elementen uit de licentie. Hierbij zijn ook de eisen en wensen gegeven over kleur en stijl gebruik.

De te ontwerpen speelset zal bestaan uit het hondenhok, twee karakters en enkele accessoires. Per onderdeel zal de ontwerpruimte worden besproken.

Hondenhok

Het hondenhok moet aansluiten bij de serie, daarom ligt zowel de kleur als de globale vorm al vast. De grootte en verhoudingen van het hondenhok liggen nog niet vast, hier zit nog een zekere mate van ontwerpruimte. Hoe het hondenhok geopend kan worden is vrij te bepalen, hetzelfde geldt voor eventuele handvatten of andere onderdelen.

Karakters

Bij de speelset komen twee karakters uit de serie. Welke karakters dit zijn wordt als advies worden uitgebracht, echter liggen hiervan de kleur en vorm vast.

Accessoires

In, om en aan het hondenhok komen verschillende accessoires, deze zullen de speelmogelijkheden vergroten. Wat de accessoires zijn is vrij te bepalen, ditzelfde geldt voor de kleuren en vormen.

Alle onderdelen moeten goed aansluiten bij de serie en het product moet voor productie voorgelegd worden aan de licentiegever.

3.2 Uitstralingswens van de licentiegever

De licentiegever geeft in de introductie van de styleguide hun visie op de licentie. Naast deze visie noemen ze een aantal kernwaarden, hierbij moet het product aansluiten. Daarnaast vindt de licentiegever het belangrijk dat de producten geschikt zijn voor jongens en meisjes.

3.3 Eisen vanuit het beeldmerk

Kortom vanuit het beeldmerk, behandeld in dit hoofdstuk, komen de volgende eisen:

- Het product moet passen en aansluiten bij de licentie (producten)
- De kernwaarden moeten terug komen in het product

4. Concurrentie

De nieuwe speelset zal verkocht worden in zowel fysieke winkels als webshops. Het is belangrijk om te zorgen dat het product goed concurreert, daarom is de volgende onderzoeksvraag opgesteld: 'Hoe moet de nieuwe speelset concurreren?'. Deze vraag is onderverdeeld in drie vragen:

- Wat is potentiële concurrentie voor de nieuwe speelset? (Paragraaf 3.1)
- Welke positieve en negatieve aspecten hebben de speelsets op de markt? (Paragraaf 3.2)
- Hoe kan de nieuwe speelset onderscheidend zijn? (Paragraaf 3.3)

4.1 Potentiële concurrentie

Om te weten hoe de nieuwe speelset moet concurreren is het belangrijk om eerst te bekijken wat de potentiële concurrentie is en waar en wanneer deze zich voordoet. Deze paragraaf is opgedeeld in vier delen, in paragraaf 4.1.1 gaat over wat de concurrentie is. Concurrentie speelt zich af voor, tijdens en na de verkoop, deze fases worden behandeld respectievelijk in de paragrafen 4.1.2, 4.1.3 en 4.1.4.

De concurrentie speelt zich fysiek af, maar ook steeds meer online. Dit komt doordat het internet steeds belangrijker wordt in de samenleving, waardoor er steeds meer speelgoed online wordt gekocht en verkocht (Oosterveer, D., 2012; Thuiswinkel waarborg, 2015).

Alle vormen van negatieve of positieve concurrentie kunnen bewust of onbewust en direct of indirect een rol spelen, waarbij de ene invloed sterker is dan de ander.

4.1.1. Soorten concurrentie

Andere producten of activiteiten die aan een kind geven kunnen worden of waar een kind zijn of haar tijd aan kan besteden is potentiële concurrentie. De grootste concurrentie komt van fysiek speelgoed, daarom zal daarnaar worden gekeken. Binnen het fysieke speelgoed is er ook onderscheidt, zo sullen speelsets sterker concurreren dan andere producten omdat het product in deze categorie valt.

Binnen de concurrentie vallen ook andere producten van de licentie, omdat deze niet allemaal van Identity Games zijn. Dit kan voorkomen wanneer een potentiële koper een product van de licentie wil geven aan een kind. Het product moet dus voor de koper aantrekkelijker zijn dan de andere producten, zodat het product gekocht wordt met of in plaats van het andere speelgoed van de licentie.

4.1.2 Concurrentie voor de aankoop

De uitingsvormen van de concurrentie voor aankoop zijn onder andere mond-tot-mond reclame en recensies. Deze recensies worden gebruikt om inspiratie op te doen of om te bepalen of speelgoed goed en geschikt is. Verder zijn er de verkooppunten, fysiek en online. Hier worden mensen beïnvloed door de positie van producten, aanbiedingen, prijzen en/of verhalen van anderen, zoals andere klanten en/of verkoopmedewerkers. Als laatst zijn er de bekende reclame vormen zoals televisie, folders, kranten, bushokjes, et cetera.

De 'Speelgoed van het jaar verkiezing' heeft in 2012 onderzoek laten doen naar het oriëntatie proces en koopgedrag van consumenten met betrekking tot speelgoed. Hieruit kwam naar voren dat veel van de consumenten zich van te voren oriënteert op het internet, in de winkel, in folders, in brochures, bij de persoon waarvoor het bestemd is en bij bekenden (Tran, A., Werkhoven, R., 2013).

4.1.3 Concurrentie tijdens de aankoop

Fysieke winkels waar de speelsets verkocht gaan worden zijn hoofdzakelijke speelgoedwinkels. Echter wordt er tegenwoordig wordt ook in warenhuizen, drogisterijen, supermarkten, bouwmarkten en nog veel meer winkels speelgoed verkocht (NOS, 2014). Dit zorgt ervoor dat concurreren lastig is, omdat niet op elke plaats waar concurrerende producten worden verkocht het product verkocht zal worden.

De online winkels waar speelgoed wordt verkocht zijn onder andere online webshops van fysieke speelgoedwinkels, webshops die zijn gespecialiseerd in speelgoed en webshops met een heel breed assortiment. Van de licentie producten is er een specifieke webshop, hierop zal de toekomstige

speelset ook verkocht worden. Andere soortgelijke series hebben vaak ook een eigen webshop, hierop kan het product niet verkocht worden en kan het dus niet concurreren.

De producten zullen in de fysieke winkels middels hun uitstraling en de uitstraling van de verpakking de koper beïnvloeden. In een aantal speelgoedwinkels wordt geprobeerd aandacht te trekken van de koper aan de hand van schermen waarop het product wordt aangeprezen, soms in combinatie met geluid.

In de webshop zal meer de focus op de uitstraling van het product liggen dan op de verpakking, meestal is de eerste foto die wordt getoond van het product zelf.

De concurrentie tijdens de aankoop zal dus vooral worden beïnvloed door de andere producten in de (online)winkel, meningen van anderen en de plaatsing van het product.

4.1.4 Concurrentie na de verkoop

Na aankoop verandert het concurreren. Vanaf dan draait het om het verkopen van een nieuwe set of ander product aan dezelfde koper of het verkopen van een product aan een andere koper.

Deze positieve of negatieve reclame uit zich in mond-tot-mond reclame en recensies. Belangrijke aspecten die voor een negatief of positief effect zorgen zijn:

- Enthousiasme van een kind
- De duur en frequentie dat een kind met het product speelt
- Zit het product direct speelbaar in de verpakking of moet het nog in elkaar worden gezet
- Kwaliteit van het product
- Word het product snel vies en is het goed schoon te maken
- Zorgt het speelgoed voor samenspel of ruzies

Het is belangrijk om deze punten te onthouden tijdens het ontwerpproces.

4.2 Analyse van huidige speelsets

Er is een analyse gedaan naar huidige speelsets om hieruit positieve en negatieve punten te halen om het product beter te maken. In de analyse is gekeken naar soort gelijke speelsets met een huis of een andere gebouw. De producten die gebruikt zijn voor de analyse zijn te zien in figuur 4.1. Bij al deze producten is er gekeken naar de doelgroep, de prijs en het aantal sets binnen een serie (paragraaf 4.2.1). Hierna is er gekeken naar de recensies van de producten (paragraaf 4.2.2).

Figuur 4.1 Collage van geanalyseerde speelsets

4.2.1. Feitelijke verschillen en overeenkomsten

Bij de doelgroepen valt op dat er grote diversiteit is, zie figuur 4.2. Echter moet hierbij worden opgemerkt dat dit is gebaseerd op wat de verkoper(s) aangeven en dit kan verschillen met de doelgroep die daadwerkelijk met het speelgoed speelt. In de figuur is te zien dat de doelgroep voor het product relatief klein is, daarom is het voor Identity Games en de licentiegever aan te raden hier kritisch naar te kijken.

De prijzen van de verschillende producten lopen ver uiteen, van 10 tot 70 euro. De dure producten hebben vaak elektrisch bewegende onderdelen, geluid en/of muziek. Over het algemeen zijn de grotere speelsets duurdere dan de kleine speelsets. De te ontwerpen speelset zal niet zo groot zijn als de grootste speelsets en zal geen elektrische onderdelen bevatten. Daarom zal het product in de onderste of middelste prijsklasse vallen.

Bekend speelgoed als Playmobil, Lego en Duplo zou ook onder de speelsets geschaard kunnen worden. Echter zijn de assortimenten van deze producten zo divers en hebben deze producten zoveel naamsbekendheid dat het lastig is om dit goed te vergelijken.

4.2.2 Meningen van ouders over de huidige speelsets

Uit recensies over soortgelijke speelsets is veel informatie te halen. De recensies die gebruikt zijn voor dit onderzoek staan op webshops en sites voor ouders. Aspecten die vaak genoemd worden zijn voor ouders bepalende punten welke bepalend zijn voor een positieve of negatieve waardering van het product. Bij de resultaten moeten twee punten niet worden vergeten, namelijk dat het onderzoek gebaseerd is op een klein aantal recensies per product en dat sommige recensies geplaatst kunnen zijn door de verkoper of producent waardoor ze onjuist kunnen zijn.

Positieve punten en leuke onderdelen die vaak genoemd worden in de recensies zijn:
- Objecten met interactie, zoals licht en geluid
- Bewegende onderdelen, zoals hekjes en liften
- Goed lijkend met de serie en andere producten uit de serie
- Gemakkelijk te verplaatsen
- Kleurrijk en vrolijk
- Uit te bereiden met meer sets
- Direct speelbaar wanneer het uit de verpakking wordt gehaald

De negatieve punten die vaak genoemd worden zijn:
- Bewegingen die te stroef gaan, zoals een lift die niet goed omhoog en omlaag wil
- Geluid of bewegingen die te hard gaan, zoals een draaiend wieltje waar haar in vast blijft zitten
- Poppetjes die niet kunnen (blijven) staan
- Snel uit elkaar vallende onderdelen en/of onderdelen die weer lastig in elkaar te zetten zijn

Een laatste punt wat voor veel teleurstelling zorgt bij kinderen is wanneer op de verpakking veel figuurtjes zijn weergegeven en na het openen van de verpakking

Leeftijden waar een speelset geschikt voor is volgens de verkoopsites, inclusief de nieuwe speelset																		
Speelset, leeftijd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Specificatie
Peppa speelhuis				■	■	■	■	■										
Peppa speelhuis deluxe			■	■	■	■	■	■										
Maya de Bij				■	■	■	■	■										
Mini Chou Chou				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					Meisjes
Paw Patrol				■	■	■	■											Jongens
Furry frenzies					■	■	■	■	■	■	■	■	■					
Lalaloopsy Boomhut					■	■	■	■	■	■	■							Meisjes
Lalaloopsy Speelhuis					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Meisjes
Pieter Post				■	■	■	■											
The Hive				■	■	■	■	■	■									
Soft Spots					■	■	■	■	■	■	■	■	■					Meisjes
Brandweerman Sam				■	■	■	■	■	■	■	■							
Mike de Ridder			■	■	■	■	■											
Toet Toet Auto's		■	■	■	■	■												
Little People		■	■	■	■													
Te ontwerpen speelset				■	■	■												

Figuur 4.2 Doelgroepbreedte van huidige speelsets en de nieuwe speelset

vervolgens geen of minder karakters aanwezig zijn. Het aantal karakters in en op de verpakking moet dus gelijk zijn.

4.3 Onderscheidend zijn

Het is belangrijk om onderscheidend te zijn, zodat het product meer opvalt en beter concurreert. Bij het onderzoek van de 'Speelgoed van het jaar verkiezing', dat eerder is genoemd in paragraaf 4.1.1, is gekeken naar wat kopers van speelgoed belangrijk vinden. Hierbij mochten de respondenten een top 2 aangegeven. De prijs/kwaliteitverhouding, technisch goed in orde en goed afgewerkt en speelwaarde scoren hierop hoog. Daar tegenover staat dat verkrijgbaarheid als minst belangrijk werd aangemerkt (Tran, A., Werkhoven, R., 2013).

De verpakking is een belangrijk communicatiemiddel voor, tijdens en na de aankoop. Op de verpakking komen gegevens van het CE-keurmerk, de leeftijd waarvoor het speelgoed bedoeld is, gegevens van Identity Games en de licentiegever en natuurlijk afbeeldingen van de licentiegever. Naast deze informatie kan met de verpakking nog meer gecommuniceerd worden. Door een opvallende uitstraling kan de aandacht getrokken worden naar het product, kan worden vertelt wat erin de verpakking zit en wat een kind ermee kan doen. De aandacht kan worden getrokken door middel van originaliteit, kleur, vorm en tekst. De verpakking zelf wordt niet ontworpen tijdens deze opdracht, wel kan er een advies worden gegeven aan Identity Games en de licentiegever. Identity Games zal hoofdzakelijk de vorm bepalen, maar de kleuren en illustraties zijn licentie bepaald.

Positieve reclame en recensies worden gecreëerd door een goed product. Het product moet voldoen aan de verwachtingen om geen negatieve reacties uit te lokken. Door boven de verwachtingen te voldoen zullen mensen sneller geneigd zijn hier positief over te vertellen. Dit kan een product doen door goede kwaliteit, goed aan te sluiten bij de doelgroep en door te zorgen dat het kind het speelgoed aantrekkelijk vindt waardoor het speelgoed vaak weer wordt gepakt. Door goed te kijken naar de ontwikkeling van de betreffende doelgroep kan er beter bij de doelgroep worden aangesloten, daarom is het belangrijk om hier tijd en aandacht aan te besteden.

Van andere speelsets kan het product zich onder andere onderscheiden door originele thema's. Door als enige speelset aan te sluiten bij de licentie wordt hier al deels voor gezorgd.

4.4 Eisen en mogelijkheden vanuit de concurrentie

Vanuit de concurrentie komen de volgende punten naar voren:

Het product moet...
- van goede kwaliteit zijn (niet snel stuk gaan, stevig in elkaar zitten, technisch in orde, et cetera)
- goed afgewerkt zijn
- goed aansluiten bij de doelgroep
- na het openen van de verpakking speelklaar zijn
- bewegende onderdelen bevatten
- goed lijken op de serie

En tevens moeten...
- de verpakking met de inhoud kloppen, zoals het aantal karakters
- onderdelen niet te snel los gaan en/of lastig vast te zetten zijn
- bewegende onderdelen soepel bewegen

Door te kijken naar de concurrentie zijn de volgende mogelijkheden naar voren gekomen:
- Originele thema's in de speelsets, om zo onderscheidend te zijn
- Door te zorgen voor mogelijkheden van samenspel kan het product meerwaarde creëren ten opzichte van andere producten
- Meerdere sets zorgt voor meer positieve reacties van consumenten

5. De ontwikkeling van de doelgroep

Het is belangrijk dat het product goed bij de doelgroep aansluit. Om hiervoor te zorgen is er onderzoek gedaan naar de ontwikkeling van de doelgroep, aan de hand van de vraag: 'In welke ontwikkelingsfase bevindt de doelgroep zich?'.

De ontwikkeling van kinderen is op te delen in vier gebieden, namelijk:
- De cognitieve ontwikkeling
- De psychosociale ontwikkeling
- De morele ontwikkeling
- De fysieke en motorische ontwikkeling

De cognitieve, psychosociale en morele ontwikkeling vordert grotendeels afhankelijk van elkaar. Deze drie onderwerpen worden veelvuldig onderzocht in de ontwikkelingspsychologie. Op deze onderwerpen zal worden ingegaan aan de hand van de volgende deelvragen:
- Welke cognitieve, psychosociale en morele vaardigheden heeft de doelgroep al volledig ontwikkeld? (Paragraaf 5.1)
- Hoe kunnen de cognitieve, psychosociale en morele vaardigheden van de doelgroep worden gestimuleerd? (Paragraaf 5.2)

De fysieke ontwikkeling van de doelgroep heeft weinig tot geen invloed op het product, daarom zal hier verder niet op worden ingegaan. De motorische ontwikkeling van de doelgroep is echter wel van belang, met name de fijne motoriek. Hiernaar is gekeken aan de hand van de volgende deelvragen:
- Welke motorische vaardigheden heeft de doelgroep al volledig ontwikkeld? (Paragraaf 5.3)
- Hoe kunnen de motorische vaardigheden van de doelgroep worden gestimuleerd? (Paragraaf 5.4)

Omdat de belevingswereld en fantasie van het kind belangrijk zijn voor het product zal dit in paragraaf 5.5 worden behandeld. Bij het ontwerpen van het product moeten kleuren gekozen worden, deze zijn afhankelijke van de licentiegever (paragraaf 3.3) en voorkeuren van kinderen (paragraaf 5.6).

De leeftijden die genoemd worden gaan over gemiddelden, dit komt omdat elk kind uniek is. Dit betekent dat een specifiek kind sommige ontwikkelingen eerder of later kan doormaken, maar voor het grootste deel van de doelgroep geldt dat het de gemiddelden dicht bij de realiteit liggen. Verschillen tussen de ontwikkeling van kinderen worden veroorzaakt door persoonskenmerken en omgevingsfactoren (Universiteit Utrecht, z.d.).

In dit hoofdstuk zal alleen voor het product relevante informatie worden behandeld.

5.1 Verworven cognitieve, psychosociale en morele vaardigheden

Wanneer gesproken wordt over cognitieve ontwikkeling gaat het om het denken, intelligentie, creativiteit, waarneming en fantasie. De psychosociale ontwikkeling gaat over kinderen in omgang met anderen en onder morele ontwikkeling wordt het onderscheid tussen goed en fout verstaan (Kerpel, A., z.d.).

Eerst worden twee belangrijke grondleggers van de ontwikkelingspsychologie behandeld. Vervolgens zullen enkele ontwikkelingsaspecten worden behandeld die van belang zijn voor het product.

Piaget

In de ontwikkelingspsychologie is Jean Piaget een van de grondleggers. Hij onderscheidt vier fases in de cognitieve ontwikkeling, namelijk:
- Sensormotorische fase (van geboorte tot 2 jaar), waarin het kind handelt vanuit de zintuigen.
- Preoperationele fase (van 2 tot 7 jaar), op deze leeftijd denk het kind nog heel egocentrisch en is het druk bezig met het ontwikkeling van taal.
- Concreet operationele fase (van 7 tot 11 jaar), kinderen beginnen logisch te redeneren en beginnen met het classificeren in hiërarchieën en subklassen, maar kunnen nog niet abstract denken.
- Formeel operationele fase (van 11 jaar en ouder), vanaf deze leeftijd kunnen kinderen abstract denken en testen oplossingen in hun hoofd.

De doelgroep bevindt zich dus in de preoperationele fase van Piaget. De duidelijkste verandering is de stijging van de mentale voorstelling. De capaciteit om hun wereld te representeren groeit sterkt in deze levensfase. Dit zie je in rollenspellen, tekeningen, het

vertellen van verhalen en het genot bij het luisteren naar verhalen. Vooral de taal ontwikkelt zicht sterk in deze fase.

Vygotsky

Een andere belangrijke psycholoog is Vygotsky, volgens hem heeft de omgeving meer invloed in vergelijking met de theorie van Piaget. Volgens Vygotsky leidt vanaf 2 jaar een snelle groei van taal tot een ingrijpende verandering in het denken. Deze verandering vergroot de deelname van kleuters in de sociale dialogen met mensen die meer kennis hebben dan zij. Dit bevordert hen om taken te beheersen die belangrijk zijn in de cultuur. Al snel beginnen jongen kinderen op gelijkwaardige wijze te communiceren met anderen. Dit heeft als gevolg dat eenvoudige geestelijke vermogens omgevormd worden tot unieke mensen met hogere cognitieve processen.

Rollenspel

Piaget geloofde dat door middel van 'doen alsof' kinderen nieuw verworven representatieve schema's oefenen en verbeteren. Deze representaties zijn bijvoorbeeld tekeningen, foto's en landkaarten. Kinderen moeten zich realiseren dat elk symbool correspondeert met een specifieke situatie in het dagelijkse leven.

Rollenspellen hebben volgens Vygotsky twee functies. De eerste functie is dat als kinderen denkbeeldige situaties creëren, hierbij leren ze om te handelen in overeenstemming met interne ideeën en niet alleen in reactie op externe stimuli. Terwijl kinderen doen alsof, gebruiken ze regelmatig een object dat staat voor iets anders, zoals een stok als paard gebruiken of een deken als baby. Dit verandert de gebruikelijke betekenis van een object. Echter hebben de kinderen in deze leeftijdsgroep vaak nog wel enige karakteristieken nodig om een stok ook als paard te kunnen zien (Daniels, H., 2005).

De tweede functie vergroot de capaciteit om te denken voor dat er gehandeld wordt. Doen alsof eist voortdurend van kinderen om hun impulsen te onderdrukken, omdat ze de regels van het spel moeten volgen. Bijvoorbeeld wanneer een kind speelt alsof hij moet gaan slapen, dan moet hij zich houden aan de regels van het bedtijd gedrag. Een kind kan bijvoorbeeld naspelen dat hij de ouder is en een pop het kind, dit doen ze dan in overeenstemming met ouderlijk gedrag. Als kinderen regels uitvoeren in rollenspellen komen ze tot een beter begrip van sociale normen en verwachtingen en streven ze ernaar om ze op te volgen.

Op basis van ideeën van Piaget, hebben verschillende onderzoekers veranderingen getraceerd in rollenspellen tijdens de jonge kinderjaren. Vanaf 2 jaar verandert er in die rollenspellen een aantal dingen. Peuters gebruiken eerst alleen realistische objecten, zoals een telefoon om door te praten en een kopje om uit te drinken. Daarnaast zullen de kinderen vaak volwassenen imiteren en niet flexibel zijn.

Vanaf ongeveer 2 à 3 jaar verandert dit langzaam, dan kunnen kinderen doen alsof een blok een telefoon is en een kopje een hoed. Ze kunnen zich flexibel objecten en activiteiten inbeelden, na verloop van tijd lukt dit zonder enige ondersteuning vanuit de echte wereld. Dit correspondeert met de eerste functie volgens Vygotsky.

Na verloop van tijd zal het rollenspel minder om het kind zelf draaien. Eerst zullen ze zichzelf voeden en later ook poppen en andere objecten. Vanaf drie jaar zullen ze zelfs objectieve deelnemers worden, waarin een pop zichzelf voedt of een moederpop die haar baby pop voedt.

Als laatste wordt ook algehele rollenspel geleidelijk complexer. Kinderen vanaf ongeveer 3 jaar kunnen hun spel combineren met speelkameraatjes in sociaaldramatische spellen. Vanaf 4 à 5 jaar kunnen kinderen spelen vanuit het spelidee van een ander. Vanaf dan kunnen ze ook verschillende rollen creëren en coördineren en hebben ze een verfijnde inzicht van en in verhaallijnen.

Door te praten tijdens het rollenspel worden kinderen zich bewust van en denken ze na over hun eigen fantasievolle representatie en die van anderen. Dit bewijst dat ze beginnen met het nadenken over mentale activiteiten. Aan rollenspellen zitten verschillende voordelen. Het spelen ervan weerspiegelt niet alleen, maar stimuleert ook de cognitieve en sociale vaardigheden van het kind. Een voorbeeld hiervan is dat jonge kinderen vaak angstwekkende gebeurtenissen na spelen, zoals naar de dokter gaan of straf krijgen. Door de rollen in een rollenspel om te draaien krijgen ze zelf de verantwoordelijkheid over de gebeurtenissen en leren ze hiermee om te gaan.

Leeftijdsgenoten

Doordat kinderen steeds zelf bewuster worden, effectiever gaan communiceren en beter inzicht krijgen in gedachten en gevoelens van anderen, verbetert hun bekwaamheid in de interactie met leeftijdsgenoten.

In de leeftijd van 2 tot 5 jaar oud verandert het speelgedrag met leeftijdsgenoten enorm. Het begint met 'nonsocial activity', hierin spelen de kinderen helemaal los van elkaar. Hierna volgt 'parallel play', waarin kinderen naast elkaar spelen met dezelfde materialen zonder elkaar te beïnvloeden.

Daarna volgen twee soorten van spelen, de een is 'associative play' waarin kinderen zich bezighouden met afzonderlijke activiteiten maar wel speelgoed uitwisselen en commentaar geven op het gedrag van de ander. De ander is 'cooperative play', een gevorderde manier waarin kinderen een gemeenschappelijk doel hebben, zoals spelen in een rollenspel.

Emotionele en morele ontwikkeling

De emotionele en morele ontwikkeling verandert ook sterk bij de doelgroep. Echter kwam uit de literatuur naar voren dat deze ontwikkelingen ontstaan door contact met hun ouders en de sociale omgeving. Dit is daarom niet of nauwelijks van belang voor het product. Daarom zal hier verder niet op ingegaan worden.

Verder zijn er nog enkele onderwerpen die niet direct van belang zijn voor het product, maar wel indirect. Dit betreft de onderwerpen taal, geslachtsverschillen en rolverdeling en het kind in de maatschappij . Deze zijn bijgevoegd in bijlage IV.1.

De meeste informatie in paragraaf 5.1 komt uit het boek Child development van Berk (1989). De overige informatie komt uit het boek Development Psychology van Leman en Bremmer (2012). Tenzij anders aangegeven.

5.2 Stimuleren van cognitieve en psychosociale vaardigheden

Om ervoor te zorgen dat kinderen de vaardigheden en ontwikkelingen doormaken die beschreven zijn in de vorige paragraaf is het belangrijk dat ze worden gestimuleerd. De ouders en andere personen in de directe omgeving hebben hierop veel invloed.

In paragraaf 5.1 is veel aandacht besteed aan rollenspelen. Het doen alsof en nadoen is een belangrijk hulpmiddel voor kinderen om veel dingen te leren. Het verbeteren en stimuleren van deze rollenspellen kan met behulp van de volgende punten (Berk, L.E., 1989, p. 233):

- Zorg voor voldoende ruimte en speelmateriaal
- Bied een breed scala van materialen aan, zowel realistische materialen als materialen zonder duidelijke functies

De meeste informatie in paragraaf 5.2 komt uit het boek Child development van Berk (1989). De overige informatie komt uit het boek Development Psychology van Leman en Bremmer (2012). Tenzij anders aangegeven.

5.3 Verworven motorische vaardigheden

Wanneer men spreekt over motoriek wordt hiermee de beweging van het lichaam bedoeld. Deze bewegingen worden in de hersenen aangestuurd. Veel bewegingen zijn niet aangeboren maar worden ontwikkeld als kind. Motoriek is onder te verdelen in grove en fijne motoriek. Onder grove motoriek worden grove bewegingen verstaan met de armen, benen en het hoofd. Met de fijne motoriek worden de fijnere en kleinere bewegingen met de handen en vingers bedoeld (Bibiana, 2014).

Tijdens het spelen met een speelset wordt vooral gebruik gemaakt van de fijnere motoriek. In het onderzoek zal daarom gefocust worden op de fijne motoriek, hierna wordt dit kortweg motoriek genoemd.

De eerste persoon die echt gericht onderzoek deed naar de motorische ontwikkeling van kinderen was Gesell (1880 - 1961). Hij was een Amerikaanse kinderarts en ontwikkelingspsycholoog. Vanuit zijn onderzoek en vervolgonderzoeken zijn aan sleutelleeftijden vaardigheden gekoppeld (Bilo, R.A.C., Koot, J.M., Voorhoeve, H.W.A., 2006).

Children's Therapy & Familiy Resource Centre heeft enkele ontwikkelingsmijlpalen op hun site staan voor peuters en kleuters. Voor elke leeftijd hebben ze 'red flags' opgesteld, wanneer een ouder een van deze punten opmerkt bij hun kind wordt geadviseerd om hulp te zoeken. Deze waarschuwingssignalen voor de doelgroep zijn weergegeven in tabel 5.1 (Children's Therapy & Familiy Resource Centre, 2011a; Children's Therapy & Familiy Resource Centre, 2011b).

Uit verschillende bronnen volgt dat kinderen langzaam aan meer beheersing krijgen over hun vingers en handen, ze worden krachtiger, fijner en beheerster.

Bij het ontwerpen van de speelset moet rekening gehouden worden dat kinderen van 3 jaar er leuk mee kunnen spelen, maar dat het ook uitdagend en leuk moet zijn voor 5-jarigen. Hierover meer in de volgende paragraaf.

5.4 Stimuleren van motorische vaardigheden

Kinderen van 3 tot en met 5 jaar zijn nog volop in ontwikkeling. Het is daarom belangrijk om niet alleen aan te sluiten bij de al ontwikkelde vaardigheden, maar ook de nog niet verworven vaardigheden te stimuleren.

Door het veel oefenen van kleine en/of krachtige bewegingen met de hand en vingers kan de fijne motoriek bij peuters en kleuters gestimuleerd worden. Deze bewegingen kunnen gedaan worden door speciale oefeningen, maar het is beter om dit vaak te oefenen door spel en dagelijkse activiteiten zoals omkleden. Bij deze bewegingen gaat het om draaien, vasthouden, knijpen, klikken, oog-handcoördinatie, et cetera. Door vaak kort gebruik te maken van deze handelingen kan dit het beste aangeleerd worden. Integratie van deze bewegingen in het product zorgt ervoor dat het product stimulerend kan zijn voor het kind. (Opvoedinfo.nl, 2013; Opvoed informatie, z.d. a; Opvoed informatie, z.d. b).

5.5 Belevingswereld en fantasie

De belevingswereld verschilt sterk per leeftijdsfase, zo is die van een 3-jarige heel anders dan van een puber. Met belevingswereld wordt bedoeld hoe een kind tegen de wereld aankijkt en beleeft. Het houdt ook sterk verband met de interesses van het kind.

Kinderen van ongeveer 3 en 4 jaar zijn druk bezig met alles te ontdekken. In een vrij beperkte en relatief veilige leefomgeving. De kinderen hebben vaak veel vertrouwen in ouders en verzorgers, maar willen ondertussen wel graag alles zelf ontdekken. Dit doen ze al spelend, vaak met behulp van rollenspel waarbij ze rollen uit hun directe omgeving naspelen. Hierin gaat alles vanuit hun eigen perspectief, het lukt nog niet om vanuit een ander te denken.

Het animisme is in deze leeftijd ook aanwezig, waarin wezens en dingen een ziel hebben. Dit uit zich in het denken dat een boom kan praten of andere objecten die menselijke eigenschappen hebben. In combinatie met de grote fantasie die kinderen op deze leeftijd hebben, kunnen ze echt reageren op een pop die je als ouder laat praten. In de beleving van het kind leeft de pop hierdoor echt.

Vanaf 5 tot 8 jaar proberen kinderen meer grip te krijgen op de werkelijkheid, door onder andere veel vragen te stellen. Ze worden ook minder naïef en kunnen fantasie en realiteit beter onderscheiden. Ze leren ook dingen te onderscheiden zoals objectief en subjectief. Dit uit zich vooral in het feit dat ze het verschil snappen tussen ‘ik ben’ en ‘ik doe’. Hierdoor ontstaat er steeds meer structuur en orde in de belevingswereld van het kind.

In het spelen wordt steeds meer gebruik gemaakt van construeren en hiermee leren ze verschillende dingen uit de natuur, zoals zwaartekracht en evenwicht.

Op alle leeftijden is er een verschil tussen jongens en meisjes. De meeste jongens hebben meer voorkeur voor techniek en auto’s en de meeste meisjes

Waarschuwingssignalen voor de motorieke ontwikkeling bij een kind van ... jaar		
3 jaar	**4 jaar**	**5 jaar**
Het vasthouden van een krijtje met een vuist	Het niet door kunnen knippen van een stuk papier met een schaar	Het niet kunnen knippen langs een rechte lijn
Het niet kunnen vasthouden van een schaar en het niet kunnen knippen van papier	Het niet kunnen natekenen van een kruis	Krijtjes en potloden niet kunnen vasthouden met de duim en vingers
Het niet kunnen tekenen van strakke lijnen of cirkels	Het niet kunnen rijgen van kralen van ruim 1 cm	Het niet kunnen tekenen van een vierkant en kruis
Het niet kunnen stapelen van meerdere blokken	Het niet kunnen aantrekken van een eigen broek, losse sokken en schoenen	Het niet kunnen aantrekken van eigen shirts, broek, sokken en schoenen (met een beetje hulp met sluitingen)
	Het niet goed gebruiken van bestek	Het niet zelf kunnen eten met bestek

Tabel 5.1 Red flags in de fijne motoriek volgens Children’s Therapy & Family Resource Centre

meer voor poppen en binnen spelen. De verbale ontwikkeling van meisjes loopt hierbij voor, maar daartegenover staat dat jongens vaak sterker in ruimtelijk inzicht zijn. Hoe groot dit verschil is verschilt per kind.

Fantasie is voor kinderen een manier om dingen te ontdekken en hiermee leren ze grip te krijgen op de werkelijkheid. In speelgoed kan dit bevordert worden, bijvoorbeeld door materialen en producten die meer dingen kunnen vertegenwoordigen.

Kinderen van deze leeftijd willen graag direct ergens mee bezig zijn en snel resultaat zien. Tijdens het spelen willen ze vrij bewegen, maar ook meedoen met een spel en hierbij de spelregels begrijpen. Ondertussen zijn ze gevoelig voor prikkels van buitenaf.
(Centrum Jeugd & Gezin, z.d.; Kerpel, A., z.d.; Meinders, D.H., z.d.; Taalalert.nl, z.d.; Zachte, 2011)

5.6 Voorkeuren voor kleur en vorm van de doelgroep

Een product bestaat uit verschillende aspecten, vorm en kleur zijn hierbij belangrijk. Het is goed om te kijken naar de voorkeuren van de doelgroep met betrekking tot vorm en kleur. Om dit te doen is de volgende onderzoeksvraag met deelvragen opgesteld:

Welke voorkeuren voor vormgeving van speelgoed heeft de doelgroep?
- Welke voorkeur voor kleuren heeft de doelgroep? (paragraaf 5.6.1)
- Welke voorkeur voor vormen heeft de doelgroep? (paragraaf 5.6.2)

Het belang van kleur wordt ook vermeldt door ProfNews (2010). Zij schrijven dat het belangrijk is bij marketing om de kinderen en hun ouders aan te spreken met de kleuren die hun voorkeuren behoefd. Zo kunnen hele jonge baby's nog maar vrij weinig kleuren onderscheiden en hebben volwassenen andere voorkeuren dan jonge kinderen.

5.6.1 Kleurvoorkeur van de doelgroep

Bij voorkeur voor kleuren zal al snel gedacht worden aan de stereotype kleuren voor de geslachten, blauw voor jongens en roze voor meisjes. Dit komt echter niet voort uit een natuurlijke voorkeur en bestaat ook nog maar sinds 1940 (Jacobse, M., 2014). Voor die tijd was er geen duidelijke scheiding tussen meisjes en jongens kleding of producten, maar was alles uniseks. In die periode stond, in tegenstelling tot nu, de kleur roze voor sterk en blauw voor delicaat. Hier werd echter weinig mee gedaan. Dit veranderde in 1940 door een Amerikaanse kledingfabrikant die als marketingtool sekse afhankelijke producten op de markt bracht. Hierbij werd roze voor meisjeskleding en blauw voor jongenskleding gebruikt. Later is dit door andere fabrikanten overgenomen en ook voor speelgoed en andere producten. Dit onderscheid is vervolgens altijd gebleven.

Golombok, Hines en Jadva (2010) hebben dit fenomeen ook onderzocht. In hun onderzoek wordt vermeld dat meisjes over het algemeen wel voorkeur hebben voor poppen en jongens voor auto's, maar geen aangeboren voorkeur voor de stereotype kleuren. De voorkeursproducten zijn echter overwegend in de stereotype kleuren, waardoor de stereotype kleuren worden aangeleerd.

Akhigbe, Ehigie en Koleoso (2014) hebben onderzoek gedaan naar kleurvoorkeuren onder kinderen. In hun artikel noemen ze een paar opvallende punten uit eerder gedane onderzoeken. Namelijk dat kinderen al snel heldere, felle kleuren associëren met fijne gebeurtenissen en donkere kleuren met onplezierige gebeurtenissen. Bij het onderzoek van Akhigbe, Ehigie en Koleoso (2014) is er gekeken naar acht verschillende kleuren. Hieruit is een lijst gekomen met kleurvoorkeuren opgesplitst naar geslacht en leeftijdsgroep (3-8 of 9-12 jaar), zie tabel 5.2.

Onafhankelijke variabele		Volgorde van kleurvoorkeuren (van links naar rechts)							
Geslacht	Man	Rood	Geel	Tint	Blauw	Wit	Groen	Bruin	Zwart
	Vrouw	Geel	Wit	Rood	Tint	Groen	Blauw	Bruin	Zwart
Leeftijd	9 - 12 jaar	Rood	Geel	Tint	Wit	Groen	Blauw	Bruin	Zwart
	3 - 8 jaar	Rood	Tint	Geel	Wit	Groen	Blauw	Bruin	Zwart
Algemeen		Rood	Geel	Tint	Wit	Groen	Blauw	Bruin	Zwart

Tabel 5.2 Resultaten van het onderzoek op een Montessori school in Nigeria

De kleurvoorkeuren van jonge kinderen verschillen met die van volwassenen. Kinderen hebben meer voorkeur voor rode kleuren en volwassen juist meer voor blauw (Franklin et al., 2010: Golomok et al, 2010).

Er zijn geen onderzoeken gevonden waarbij de kleurvoorkeuren bij Nederlandse kinderen zijn onderzocht. Maar al de onderzoeken wijzen uit dat kinderen voorkeur geven aan rood en geel, maar geen voorkeur hebben voor blauw, bruin en zwart. Onderzoek wijst ook uit dat donkere kleuren over het algemeen als negatief worden ervaren. De deelnemers en onderzoeken zijn zo divers en wereldwijd dat ervan uit kan worden gegaan dat deze voorkeurskleuren ook voor Nederlandse kinderen geldt.

5.6.2 Vormvoorkeur van de doelgroep

In vergelijking met kleur is vorm lastiger te categoriseren en te onderzoeken. Er is dan ook geen onderzoek naar gedaan met kinderen die binnen de doelgroep vallen. Wel is er onderzoek gedaan naar de voorkeur tussen vorm of kleur.

Jonge kinderen hebben een sterkere voorkeur voor kleur dan vorm. Ronde de leeftijd van de doelgroep verschuift deze voorkeur echter. Met het beperkte onderzoek hiernaar kunnen daarom geen duidelijke voorkeur van de doelgroep voor kleur of vorm worden bepaald (Brown, A.L., Campione, J.C., 1971; Corah, N.L., 1964).

5.7 Eisen en mogelijkheden

Vanuit de literatuurstudie in de vorige paragrafen kunnen enkele eisen worden opgesteld, namelijk:

- Bij de keuze voor een kleur zijn de kleuren rood en geel aan te bevelen. Bruin, zwart en andere donkere kleuren moeten eerder vermeden worden.

De mogelijkheden die voortkomen uit de literatuurstudie zijn:

- Door rollenspel met het product wordt de ontwikkeling van kinderen sterk gestimuleerd.
- Objecten die meerdere betekenissen kunnen hebben, zijn belangrijk om de fantasie te stimuleren. Wel is het goed dat de objecten enkele karakteristieken hebben om de kinderen te helpen.
- Een hondenhok waarbij kinderen eenvoudig stappen kunnen maken in het samenspel tussen ‘nonsocial activity’, ‘parallel play’, ’associative play’ en ‘cooperative play’.
- Onderdelen waarbij de fijne motoriek gebruikt wordt, bijvoorbeeld bij iets om draaien of openen. Dit is van belang om de fijne motoriek te stimuleren.

6. In contact met de doelgroep

Om de doelgroep goed te betrekken in het ontwerpproces is er contact geweest met kinderen en hun ouders. Dit is gedaan aan de hand van de volgende onderzoeksvragen met bijbehorende deelvragen:

- Hoe gaan kinderen om met speelsets die nu op de markt zijn?
- Welke ideeën hebben ouders over een toekomstige speelset van de licentie?
- Op welke manieren zou de toekomstige speelset gebruikt kunnen worden?
  - In welke situaties zal de doelgroep de toekomstige speelset (mogelijk) gebruiken?
  - Wat voor oneigenlijk gebruik kan er mogelijk ontstaan?

Dit onderzoek is gedaan aan de hand van co-design, in paragraaf 6.1 wordt beschreven wat dat inhoudt. De aanpak van de sessies staat beschreven in paragraaf 6.2. In het eerste gedeelte van de sessies wordt de vraag behandelt hoe kinderen met de huidige speelsets (paragraaf 6.3). In het tweede gedeelte, met de ouders, staat in paragraaf 6.4 beschreven. In paragraaf 6.5 wordt vervolgens gekeken naar gebruik van het product.

In paragraaf 6.6 is de methodiek gereflecteerd, om toekomstige co-design beter te kunnen uitvoeren. In paragraaf 6.7 staan de conclusies, eisen en mogelijkheden die uit het onderzoek zijn gekomen.

6.1 Co-design

Co-design is een methode die een verbinding vormt tussen de gebruikers en de ontwerpers, wat zorgt voor producten die beter bij de gebruikers aansluiten. Elizabeth Sanders heeft verschillende methoden en tools ontwikkeld om te gebruiken tijdens het ontwerpen (Naranjo-Bock, C., 2012). Alison Druin heeft dit vervolgens onderzocht en toepast op kinderen. Hierbij bekeek ze kinderen vanuit vier rollen; user, tester, informant en design partner, welke hierna zijn beschreven (Druin, A., z.d.).

Met een kind als user, gebruiker, wordt bedoeld dat de kinderen spelen of gebruik maken van een bestaand product. Hierbij observeren, filmen of testen de onderzoekers de kinderen op vaardigheden. Zo kan de impact op kinderen worden geanalyseerd en hierdoor kunnen toekomstige producten worden verbeterd.

De rol als tester houdt in dat kinderen worden geobserveerd met een product en/of direct worden ondervraagd over hun ervaringen. De uitkomsten van het onderzoek worden gebruikt om het product te verbeteren voordat het op de markt komt.

Als informant spelen de kinderen tijdens het hele ontwerpproces meerdere keren een rol. Aan het begin wordt de input geleverd door het observeren van kinderen met bestaande producten of door feedback te vragen op schetsen en eenvoudige prototypes. Wanneer het product in een verder stadium is worden kinderen gevraagd hier weer feedback op te geven.

Wanneer kinderen als design partner worden ingezet, dan worden ze als gelijkwaardige partners beschouwd. Ze worden tijdens het hele ontwerpproces betrokken op een manier die past bij de leeftijd van de kinderen en het proces.

6.2 Aanpak voor de sessies

Tijdens de sessies van dit onderzoek zullen kinderen worden geobserveerd met soort gelijke speelsets, waarbij de kinderen als user worden ingezet. Aan de ouders worden vragen gesteld over hun kind en speelgedrag. Als laatst zal met de ouders ook creatief bezig gegaan worden om ideeën te genereren.

De sessie bestaat uit de volgende stappen:

1. Informele sfeer creëren, bedoeling uitleggen, speelsets neerleggen en camera opstellen.
2. Kinderen laten spelen met de speelsets.
3. Meespelen met de kinderen en vragen stellen over hun spel en fantasieën.
4. Kinderen laten fantaseren en brainstormen over de licentie (en het hondenhok)
5. Vragen stellen aan de ouders over de kinderen en hun speelgoed, speelgedrag, fantasieën, thuissituatie, et cetera.
6. Creatief bezig met de ouders.

De sessies zijn bij de kinderen thuis, zodat ze zich op gemak voelen en sneller op hun natuurlijke manier

zullen reageren. Ze zullen met 1 tot 3 kinderen tegelijk worden uitgevoerd. Met daarbij zo gevarieerd mogelijke situaties, met variaties in geslacht, leeftijd, aantal tegelijk.

6.3 Spelen met het speelgoed

Er zijn 5 co-design sessies zijn afgenomen, in tabel 6.1 zijn de deelnemers weergegeven. Tijdens de tweede sessie kwam halverwege een vriendinnetje meespelen, die net buiten de vastgestelde doelgroep valt. In bijlage IV is een uitgebreid verslag van de sessies bijgevoegd en in bijlage V zijn verschillende foto's opgenomen. In deze paragraaf zullen de belangrijkste dingen worden besproken die tijdens de sessies naar voren kwamen. In de figuren 6.1 tot en met 6.4 is het speelgoed weergegeven waar tijdens de sessies mee gespeeld is. Hierna volgt een kort verslag per sessie.

De eerste sessie begint met een enthousiaste Lieke die Maya de Bij herkent en tijdens haar spel tussen alle karakters hele gesprekken aan het voeren is. Ze speelt vaak na dat de karakters moeten slapen en is teleurgesteld wanneer iets niet goed vast lukt of niet klopt met de tv-serie van Maya de Bij.

De zusjes Jinthe en Loïs zijn aan het begin van de tweede sessie een beetje verlegen, maar zodra ze bezig zijn vinden ze het leuk. Ze verzinnen niet veel verhalen en zijn het spelen met de speelsets snel zat. Wanneer de stickers van Maya te voorschijn komen zijn ze heel enthousiast en plakken alles onder. Wanneer Judith, een vriendinnetje, langs komt om te spelen vertellen ze vrolijk over al het speelgoed en geven ze haar ook stickers.

Job, het jongetje van de derde sessie, vindt het allemaal wat spannend maar is heel nieuwsgierig. Hij praat veel tegen en tussen de karakters. Hij gebruikt de school in de vorm van een gieter ook echt als een gieter. En verzint een heel verhaal over hoe het water door de gieter loopt wanneer het regent.
Tijdens de vierde sessie spelen Bram en Maaike met het speelgoed, ze vinden het glijden van de glijbanen heel leuk. Maar hebben wel wat moeite met het openmaken van de speelboom en het hondenhok. Ook Bram en Maaike gebruiken de gieter als een gieter en vinden het leuk om de huizen vaak te openen en sluiten.

Gedurende de laatste sessie spelen Janine en Elieke mee met hun zusje Marije, die alleen ermee spelen niet zo goed durft. Ze verdelen de huizen en karakters en spelen een verjaardag van Maya en gaan bij elkaar op visite. Ook een nacht ontbreekt niet tijdens hun spel. Tijdens het spelen praten de karakters veel onderling en wanneer de meisjes iets vertellen wat niet namens de karakters is fluisteren ze.

Door de sessies komt naar voren dat elk kind weer heel anders speelt. De een heeft meer fantasie en praat tijdens het spelen, de ander is stiller. Ook zijn er overeenkomsten te zien, zo vinden alle kinderen de glijbanen leuk en laten ze onderdelen zonder duidelijke functie links liggen. In paragraaf 6.5 zijn hieruit verschillende conclusies getrokken.

Sessie	**Kinderen waarmee gespeeld is per sessie** *(Geslacht en respectievelijke leeftijd)*
1	Lieke, meisje van 3 jaar
2	Jinthe, Loïs en Judith, zusjes en vriendinnetje van 3, 5 en 6 jaar
3	Job, jongen van 3 jaar
4	Maaike en Bram, zusje en broer van 3 en 5 jaar
5	Marije, Janine en Elieke, zusjes van 5, 8 en 10 jaar

Tabel 6.1 Deelnemers per sessie

Figuur 6.1 Maya de Bij speelboom

Figuur 6.2 The Hive Honeydew School

Figuur 6.3 Peppa Pig karakters

Figuur 6.4 Soft Spot puppy speelset

6.4 Gesprek met de ouders en creatief gedeelte

Tijdens de gesprekken met de ouders is gevraagd of hun kinderen de licentie leuk vinden, soms werd dit direct aan de kinderen zelf gevraagd. Hieruit komt dat kinderen van 3 jaar de licentie leuk vinden, maar dat vanaf 5 jaar de interesse afneemt. Dit verschilt wel per kind, Judith van 6 jaar vindt de licentie wel nog leuk, terwijl Loïs van 5 het niet meer leuk vindt (beide tijdens de tweede sessie). De groep kinderen die de licentie nog leuk vinden loopt dus tot ongeveer 5 jaar. Waarbij ouders verwachten dat meisjes het langer leuk vinden dan jongens.

Tijdens het gesprek is er ook gevraagd naar het speelgedrag van de kinderen. Overal kwam het beeld wat de ouders omschreven overeen met het gedrag van de kinderen tijdens het spelen. Hieruit kan worden geconcludeerd dat de kinderen tijdens het spelen natuurlijk gedrag vertoonden.

Na het gesprek is er creatief bezig gegaan met de ouders om ideeën te genereren. Veel ouders vonden het lastig om daadwerkelijk iets te creëren, maar het zien van materialen bracht ze wel op ideeën welke ze onder woorden brachten. In figuur 6.5 zijn creaties van twee moeders te zien.

Gedurende het maken en benoemen van de ideeën kwamen de moeders vaak eerst met praktische eisen en wensen, deze zijn als volgt:
Het product moet...
- goed op te ruimen en mee te nemen zijn
- degelijk en leuk eruit zien
- van goede kwaliteit zijn
- niet snel breken of scherp zijn of dat uitstralen
- goed kloppend zijn met de serie
- herkenbare kleuren bevatten
- onderdelen moet een duidelijke functie hebben en of de onderdelen moeten een plek gegeven kunnen worden

Na verloop van tijd kwamen er ideeën voor het product. Onder het creatief gedeelte waren enkele kinderen nieuwsgierig en gingen meekijken. Door het zien van de creaties en door vragen, soms via de ouders, kwamen de kinderen ook met ideeën. De meest genoemde zijn als volgt:
- School
- Glijbaan
- Verstoppertje en tikkertje
- Draaimolen
- Schommel

Al deze ideeën van kinderen en ouders kunnen meegenomen worden tijdens het ontwerpen van het hondenhok, andere speelsets en andere producten voor de licentie.

6.5 Gebruik van de toekomstige speelset

Vanuit de co-design sessies, verhalen van ouders en kinderen en ervaring is er gekeken naar het mogelijke gebruik van de toekomstige speelset. Dit is gedaan aan de hand van de volgende vragen:

Op welke manieren zou de toekomstige speelset gebruikt kunnen worden?
- In welke situaties zal de doelgroep de toekomstige speelset (mogelijk) gebruiken? (Paragraaf 6.5.1)
- Wat voor oneigenlijk gebruik kan er mogelijk ontstaan? (Paragraaf 6.5.2)

Figuur 6.5 Ideeën die genoemd zijn door ouders

6.5.1 Gebruikssituaties

Er zijn verschillende situaties waarin kinderen met het speelgoed gaan spelen, in figuur 6.6 is daarvan een mindmap weergegeven. Niet elk kind speelt in al deze situaties en ook niet evenveel.

6.7.2 Oneigenlijk gebruik

Kinderen gebruiken speelgoed regelmatig op een andere manier dan de bedoeling is van de ontwerper. Door hier vooraf over na te denken kan hiermee rekening worden gehouden. In bijlage V.6 is een mindmap weergegeven van de mogelijke manieren waarop een kind speelgoed oneigenlijk zou kunnen gebruiken.

6.7.3 Scenario's

Om een beter beeld te krijgen van gebruikssituaties en oneigenlijk gebruik zijn er enkele scenario's opgesteld. Hieruit komt naar voren dat oneigenlijk gebruik, soms heel natuurlijk kunnen zijn voor kinderen.

Scenario 1

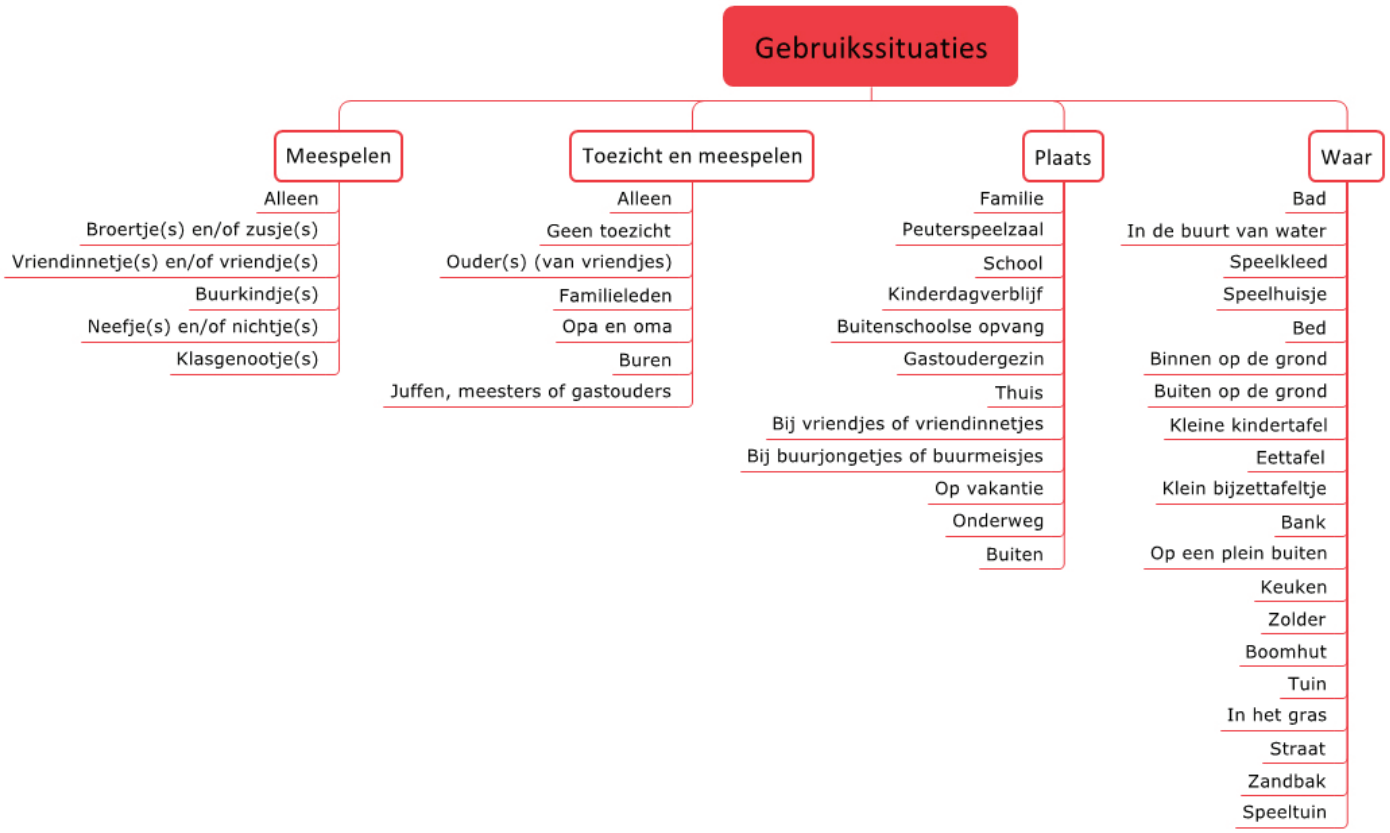
De twee zusjes, Kim (4 jaar) en Judith (2,5 jaar) spelen op het speelkleed op de grond in de woonkamer met de speelboom van Maya de Bij. Kim speelt met Maya, Judith speelt met Juffrouw Cassandra en de Koningin zit op haar bloemenstoel bovenin de boom. Dan willen Maya en Juffrouw Cassandra allebei naast de Koningin zitten. Kim vindt dat Judith maar ergens anders moet gaan spelen en duwt haar weg. Omdat Judith het er niet mee eens is gaat ze bovenop de speelboom zitten zodat Kim er ook niet meer bij kan. Gelukkig komt daar hun moeder aan die het speelgoed weglegt en de kinderen uit elkaar haalt.

Scenario 2

Jos (5 jaar) zit te spelen in zijn slaapkamer op zijn eigen groene tafeltje. Hij weet niet zo goed wat hij moet spelen met Brandweerman Sam kazerne, alle branden in de omgeving zijn al geblust. Daarom besluit hij alles uit elkaar te halen. Wanneer alle onderdelen er los liggen probeert hij alles weer in elkaar te zetten en een plekje te geven, helaas lukt dit niet. Daarom pakt hij zijn autootjes en gaat daarmee over de grond scheuren.

Scenario 3

De tweeling Jeroen en Arianne (6 jaar) zijn net jarig geweest en hebben mooie cadeaus gekregen. Jeroen heeft een stoere Ajax voetbal gekregen en Arianne is dolblij met haar huisje van Mini Chou Chou. Beide willen ze het aan hun vriendjes en vriendinnetjes uit de buurt laten zien die in de speeltuin aan het spelen zijn. Jeroen gaat leuk de hele middag voetballen met een groep en Arianne zit op de rand van de zandbak met haar vriendinnetje te spelen met Mini Chou Chou.



Figuur 6.6 Mindmap gebruikssituaties

6.6 Terugkoppeling op de methodiek

De methodiek die gebruikt is tijdens dit onderzoek is geanalyseerd, om zo onderzoeken in de toekomst bij deze doelgroep beter te kunnen uitvoeren.

Voorbereiden

Een aantal kinderen werden verlegen door het zien van de camera, daarom is het aan te bevelen dit zo onopvallend mogelijk te doen. Dit zou kunnen door van te voren de ouders een camera te laten opstellen of door kinderen eerst het speelgoed te geven voor het plaatsen. Het nadeel van de twee optie is dat de eerste reactie gemist kan worden.

Kinderen laten spelen

De meeste kinderen hadden het aan het begin een beetje hulp nodig om los te komen. Daarom is het handig aan het begin een beetje mee te spelen en dingen te laten zien, om de kinderen nieuwsgierig te maken.

Meespelen, vragen en brainstormen

Tijdens deze stap was het de bedoeling de kinderen te laten fantaseren over het product en zo ideeën te bedenken. De meeste kinderen vonden het lastig om zich iets voor te stellen wat er niet is, dit lukt nog niet op deze leeftijd. Bij kinderen van 5 jaar kan dit eventueel wel met de ouders, hierover later meer.

Vragen aan de ouders

Na de sessies bleek dat een aantal belangrijke vragen vergeten waren, namelijk:

- Zou u dit speelgoed voor uw kind kopen?
- Tot welke leeftijd zou u dit soort speelgoed geven?
- Maakt het daarbij uit of u het koopt voor een jongen of meisje is?
- Hoeveel geld zou u er aan uit willen geven?
- Wat verwacht u van het product?

Deze vragen zijn heel interessant voor het op de markt brengen van het product.

Creatief gedeelte

Veel ouders vonden het lastig om opgang te komen. Er was een klein voorbeeld meegenomen, maar aanbevolen wordt om meer mee te nemen en dit te laten zien wanneer het ouders niet lukt iets te bedenken. Ook in een groep met meer ouders zou het gemakkelijker moeten maken voor ze.

Zoals eerder genoemd vinden kinderen het lastig om dingen voor te stellen die er niet zijn. De kinderen kwamen tijdens de creatieve sessies met hun ouders soms ook even kijken. Hierbij lukte het (met name de oudere) kinderen om dan ook enkele dingen te bedenken. Hierbij is het wel van belang dat de ouder dan vragen stelt, hierop geven de kinderen namelijk gemakkelijker antwoord.

Algemeen

Wanneer er de mogelijkheden zijn om meer tijd in het onderzoek te steken is er meer mogelijk. Hierbij zou het speelgoed bij de kinderen gelaten kunnen worden en gevraagd kunnen worden aan de ouders om af en toe te filmen of de kinderen er mee spelen. Ook kan dan gekeken worden of kinderen er vaak mee spelen of dat iets snel kapot gaat. Hiermee kan er een verschil gemaakt worden tussen een eerste keer spelen en regelmatig ermee spelen.

Diversiteit tussen de kinderen is belangrijk tijdens het onderzoek, maar bij meer kinderen kost het onderzoek veel meer tijd.

Conclusies

De belangrijkste leerpunten uit dit onderzoek zijn dat het voor kinderen van 3 tot 5 jaar lastig is om antwoorden te geven op ‘wat-als’-vragen. Kinderen mee laten doen met een creatieve sessie met de ouders en dan vragen laten stellen door de ouders zal de beste combinatie zijn. Tijdens deze sessie is het aan te bevelen om meer dan één ouder tegelijk bezig te laten zijn, om elkaar op ideeën te brengen. Dit kan ook door diverse voorbeelden mee te nemen en zelf mee te knutselen.

Als laatst is het belangrijk om de kinderen ontspannen te laten spelen en zo ver mogelijk naar de achtergrond te treden. Om zo de kinderen te laten spelen en hieruit gedragingen te ontdekken die door een volwassene lastig te bedenken zijn.

6.7 Conclusie, eisen en mogelijkheden

De belangrijkste conclusies uit de co-design sessie zijn getrokken door te kijken naar wat kinderen wel en niet met het speelgoed doen en opmerkingen van de ouders tijdens en na het spelen. De conclusies zijn als volgt:

- Onderdelen moeten een duidelijke functie hebben / duidelijk zijn wat het is
- Onderdelen moeten niet blijvend kunnen vervormen
- Het speelgoed moet van kwaliteit zijn en dit ook uitstralen
- De speelset moet kloppend zijn met de serie en er mogen geen belangrijke dingen ontbreken
- Openen en sluiten vinden kinderen leuk om vaak te doen, dit moet niet te moeilijk zijn, maar mag wel uitdagend zijn
- Liften worden niet gebruikt
- Kinderen vinden glijbanen geweldig
- Kinderen spelen vaak dat de karakters gaan slapen
- Bewegende onderdelen en onderdelen met interactie mogelijkheden zorgen voor meer speelplezier
- Bevestigingssystemen moeten goed werken anders is het frustrerend of verwarrend
- Onderdelen moeten er niet te snel vanaf vallen en er goed op te zetten zijn
- Iets mag uitdagend zijn, maar moet wel lukken na voordoen en nadoen, hierin moet een goed evenwicht worden gezocht
- Er moeten herkenbare kleuren worden gebruikt

Deze punten zijn belangrijk om tijdens het ontwerpen te realiseren en waar mogelijk te controleren en/of te testen.

De ideeën van de ouders en kinderen , genoemd in paragraaf 6.4, kunnen meegenomen in het ontwerpproces. Om zo aan te sluiten bij ouder en kind. Echter moet hierbij niet vergeten worden dat deze mensen waarschijnlijk baseren op bestaande speelsets.

7. Eisen en mogelijkheden

Vanuit alle voorgaande hoofdstukken zijn verschillende eisen en mogelijkheden gekomen.

Aansluiten bij de serie
- Het product moet passend en aansluitend zijn bij de licentie (producten)
- De kernwaarden van de licentiegever moeten terug komen in het product

Goed aansluiten bij de doelgroep
- na het openen van de verpakking speelklaar zijn
- bewegende onderdelen bevatten
- Originele thema's in de speelsets, om zo onderscheidend te zijn

Stimuleren van de ontwikkeling van de doelgroep
- Door te zorgen voor mogelijkheden van samenspel kan het product meerwaarde creëren ten opzichte van andere producten
- Objecten die meerdere betekenissen of functies kunnen hebben, om de fantasie te stimuleren, wel met enkele karakteristieken om de kinderen te helpen
- Een hondenhok waarbij kinderen eenvoudig stappen kunnen maken in het samenspel, tussen 'nonsocial activity', 'parallel play', 'associative play' en 'cooperative play'
- Onderdelen waarbij de fijne motoriek gebruikt wordt, bij bijvoorbeeld iets om draaien of openen. Om zo de fijne motoriek te stimuleren.

Fysieke eisen
- van goede kwaliteit zijn (niet snel stuk gaan, stevig in elkaar zitten, technisch in orde, et cetera)
- goed afgewerkt zijn
- Onderdelen moeten niet te snel los vallen en/of lastig vast te zetten zijn
- Bewegende onderdelen moeten soepel bewegen
- Bij de keuze voor een zijn de kleuren rood en geel aan te bevelen. Bruin, zwart en andere donkere kleuren moeten eerder vermeden worden.
- Afgeronde vormen zijn meer aan te bevelen dan hoekige vormen

Verpakking en verkoop
- De verpakking en de inhoud moeten kloppen, zoals het aantal karakters
- Meerdere sets zijn een voordeel

8. Ideefase

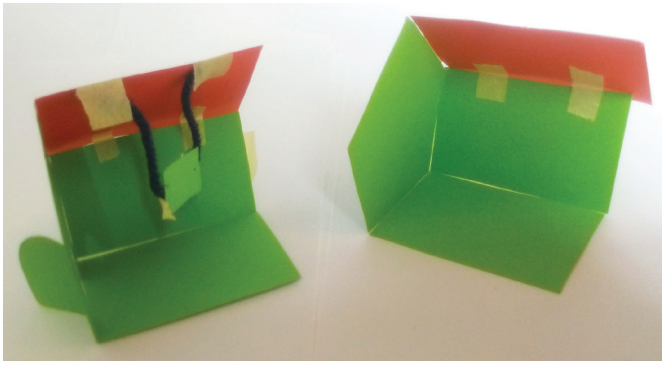
Vanuit het onderzoek en de co-designsessies is de ideefase gestart. Dit is gedaan door te schetsen en door kleine modellen te maken van papier. In paragraaf 8.1 zal hierop worden ingegaan. Vervolgens zijn er enkele ideeën op grotere schaal gemaakt, deze papieren modellen zijn op schaal met beschikbare karakters van de licentie.

8.1 Ideeën

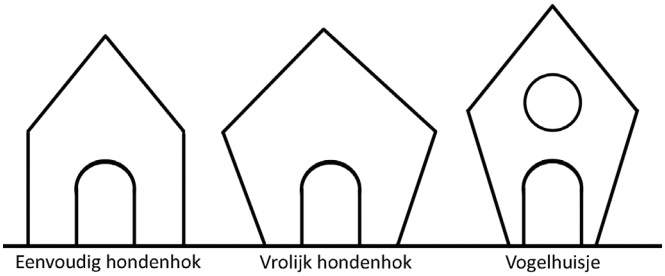
Er een groot aantal papieren modellen gemaakt, foto's van deze modellen zijn weergegeven in bijlage VI. In deze paragraaf zullen verschillende punten worden behandeld die zijn opgevallen tijdens het maken van de modellen. In figuur 8.1 is een collage te zien van een aantal modellen.

Tijdens het maken van deze modellen zijn een aantal dingen duidelijk geworden. Zo kon niet overal een scharnier bij elk hondenhok, bijvoorbeeld op een schuine want (zie figuur 8.2). Daarbij is bij dit model gekozen voor de oplossing om de twee onderdelen los te houden.

Door de modellen in verschillende hoofdvormen te maken, werd duidelijker wanneer het wel en niet op een hondenhok lijkt. Wanneer het hondenhok te diep is, dan lijkt het meer op een boerderij. En een smal hok met een rond raampje doet al snel denken aan een vogelhuisje. Door de wanden van het hondenhok een schuine hoek te geven, lijkt het vrolijker en past het ook direct beter bij het hondenhok van de licentie (zie figuur 8.3).



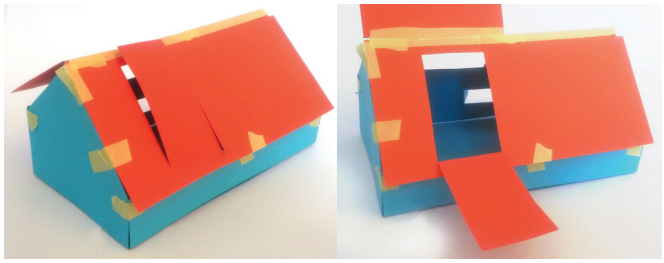
Figuur 8.2 Model met schuine wanden



Figuur 8.3 Eenvoudig hondenhok, vrolijk hondenhok en vogelhuisje

Figuur 8.1 Collage van ideeën

De hoeveelheid kunststof van het hondenhok heeft grote invloed op de prijs, daarom is er gekeken om stukken kunststof op meerdere manieren te kunnen gebruiken. Zoals bij het idee wat te zien is in figuur 8.4, waarbij een glijbaan uit het dak geklapt kan worden.

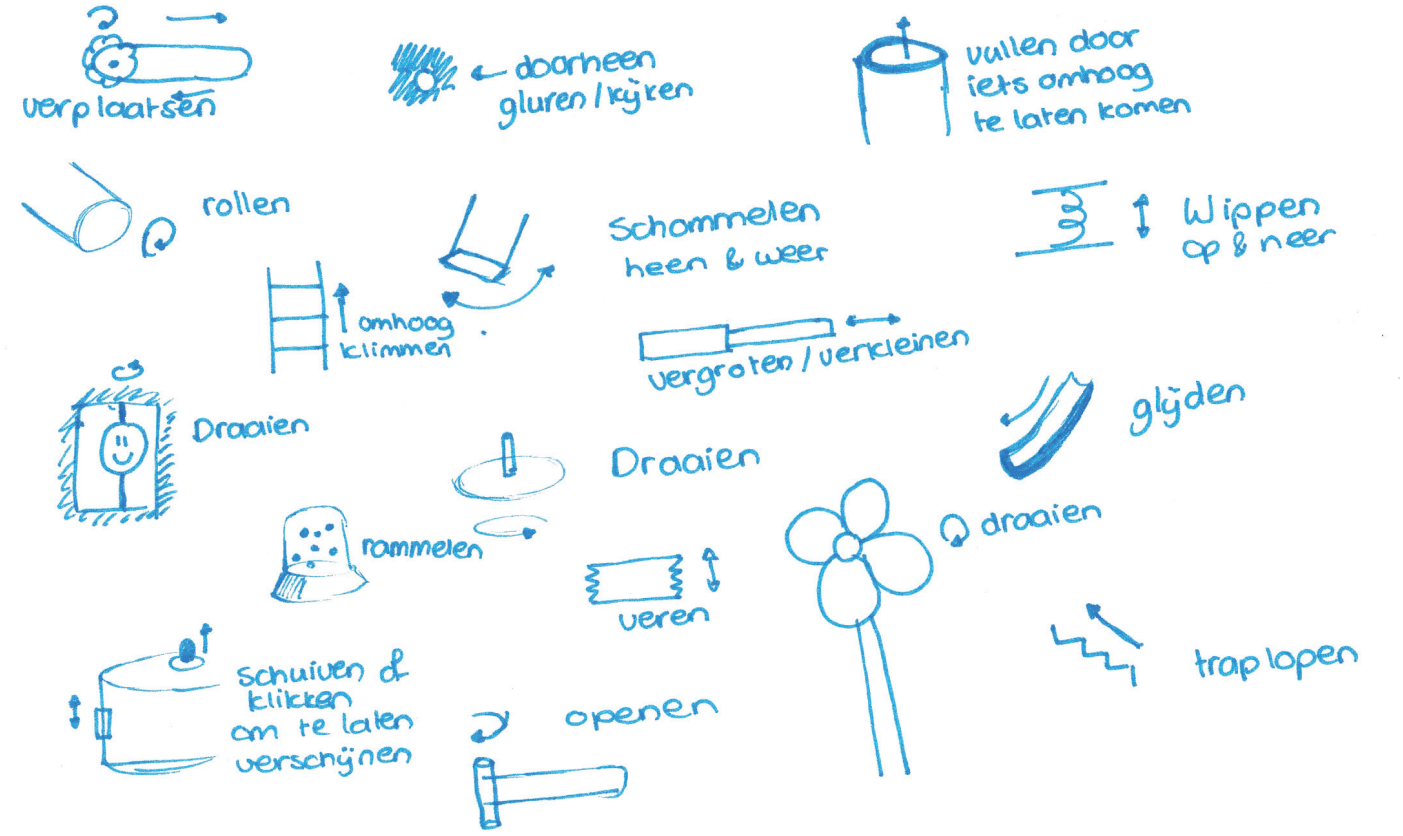


Figuur 8.4 Idee waarbij uit het dak een glijbaan komt

Door de verschillende modellen, is een beter beeld gevormd van de ruimte in de hondenhokken en de mogelijkheden hierbij. Door dit nog beter te kunnen, is er een kartonnen model gemaakt op ware grootte, zie figuur 8.5. De hoogte is ongeveer 18 cm, wat ook ongeveer de hoogte maat van het ontwerp zal worden.

Figuur 8.5 Model op ware grootte

Tijdens het maken van de papieren modellen zijn er ook schetsen gemaakt. Zo is er een overzicht gemaakt van mogelijke interacties. Hiermee wordt bedoelt dat een onderdeel zelf kan bewegen of dat een onderdeel beweging uitlokt, bij het kind, van een karakter of een andere onderdeel. Een aantal van deze interacties is weergegeven in figuur 8.6, de anderen zijn terug te vinden in bijlage X. Niet alle onderdelen zijn haalbaar om te maken of passen bij het product. Enkele ideeën zijn al toegepast op de papieren modellen of kunnen in een later stadia worden toegepast.



Figuur 8.6 Mogelijkheden voor interacties

8.2 Ideerichtingen

Om de ideeën beter te kunnen bekijken en te vergelijken zijn er zes ideeën op schaal nagemaakt met karakters van de licentie. Het uiteindelijke ontwerp zal ongeveer 20% groter worden, deze modellen zijn daarom ongeveer 15 cm hoog.

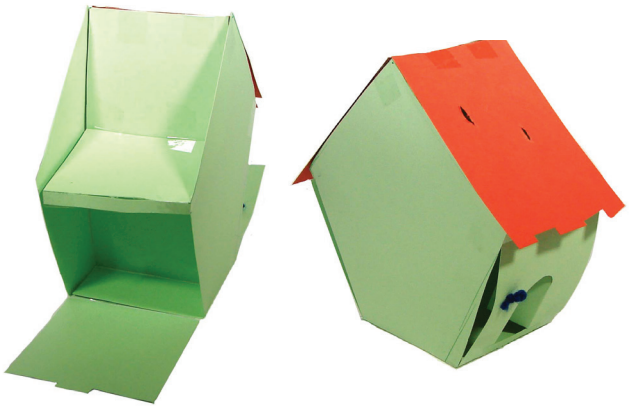
Deze ideerichtingen zijn gekozen aan de hand van de volgende punten:

- Lijkt het idee op een hondenhok
- Past het hondenhok bij de licentie
- Is het origineel
- Zijn er verschillende interacties (mogelijk)
- Is er veel speelruimte
- Zijn er meerdere speelruimtes
- Zijn de speelruimtes bereikbaar en toegankelijk

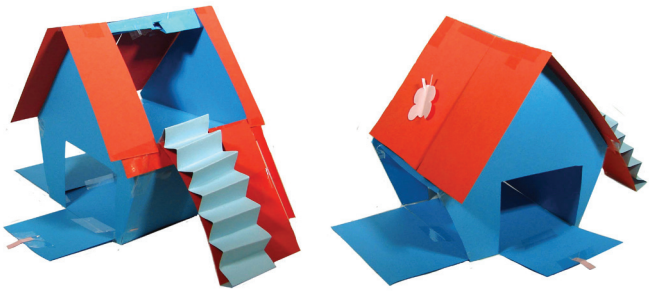
Hierbij voldoen de ideerichtingen aan één of meerdere van deze punten. Hierna word elke ideerichting kort behandeld, met daarin de belangrijkste punten. Vanuit deze ideerichtingen en de eerder genoemde ideeën zijn concepten gecreëerd, dit zal in het volgende hoofdstuk worden behandeld

Ideerichting 1

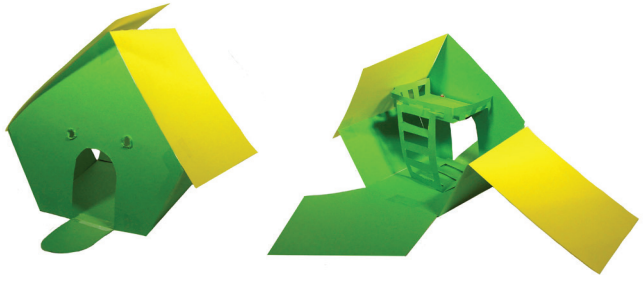
Dit idee heeft een dak wat twee kanten opgeklapt kan worden en ook nog twee muren kunnen worden opengeklapt, waaronder drie aparte ruimtes tevoorschijn komen. Het voordeel van dit ontwerp zijn de verschillende gescheiden ruimtes, welke ervoor zorgen dat het spel verdeeld kan worden. Het nadeel is echter dat het hierdoor meer lijkt op een groot huis, dan op een hondenhok.



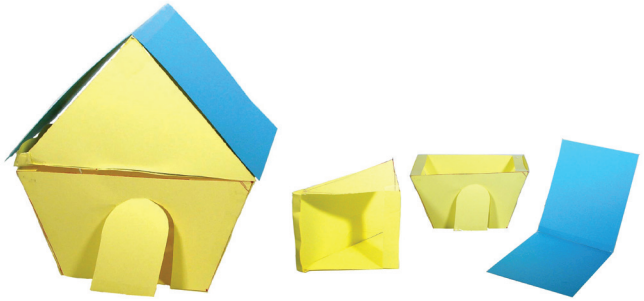
Figuur 8.7 Ideerichting 1, links geopend en rechts gesloten



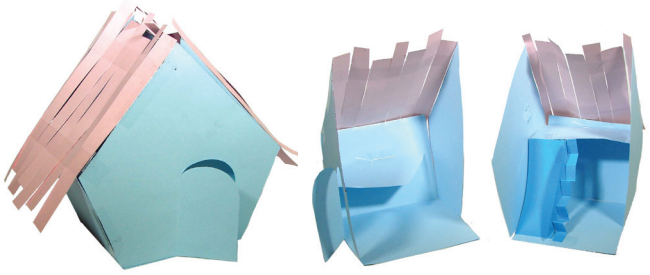
Figuur 8.8 Ideerichting 2, uit het dak komt een trap en glijbaan



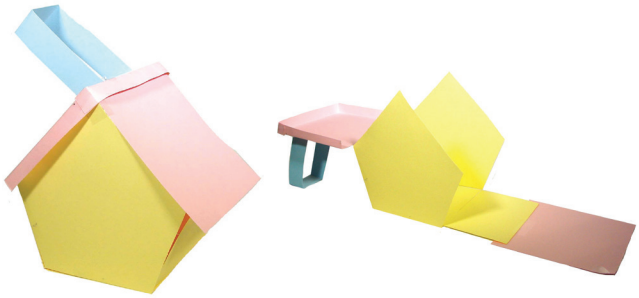
Figuur 8.9 Ideerichting 3, links gesloten en rechts geopend



Figuur 8.10 Ideerichting 4, links gesloten en rechts alle losse onderdelen



Figuur 8.11 Ideerichting 5, links gesloten en rechts uit elkaar geschoven



Figuur 8.12 Ideerichting 6, links gesloten en rechts opengeklapt

Ideerichting 2
Door het dak te openen kun je de zolder uitglijden en weer terug klimmen over de trap. De onder verdieping is te bereiken door twee muren te openen. Het grote voordeel van dit ontwerp zijn de onderdelen die je uit het dak kunt klappen, hierdoor wordt het dak op twee manieren gebruikt wat zorgt voor een spannend product en meer speelplezier. Het nadeel van dit ontwerp is echter dat het hondenhok heel gesloten is, wat niet uitnodigt tot spelen.

Ideerichting 3
Bij dit huis zitten een balkon en trap die op verschillende plaatsen vast gemaakt kunnen worden. De trap kan ook nog als hek gebruikt worden om een tuin te creëren. Dit hondenhok is heel open wat uitnodigt om er mee te gaan spelen. Echter heeft het weinig ruimtes of verdiepingen waar gespeeld kan worden.

Ideerichting 4
Dit hondenhok bestaat uit drie losse delen, de beneden verdieping, de zolder en het dak. Doordat het uit meerdere delen bestaat kan het weer op verschillende manieren in elkaar gezet worden, om zo een eigen hondenhok te creëren. Deze losse onderdelen zijn een groot voordeel door de vele mogelijkheden, echter is het niet speelvriendelijk en mist de samenhang tussen de onderdelen.

Ideerichting 5
Door de twee delen uit elkaar te schuiven heb je twee losse hokjes en kun je ze op allerlei manieren tegen elkaar aan plaatsen. Ook kun je zo samen maar toch los van elkaar spelen. Boven aan het dak steken de balken wat uit, maar toch kan het hok dicht, omdat ze goed in elkaar vallen. Het voordeel van dit ontwerp is dat het heel speels is door de houten balken en de speelmogelijkheden van de verschillende manieren waarop de delen tegen elkaar aangezet kunnen worden. Het nadeel is echter dat het twee losse onderdelen zijn, waarvan de samenhang niet verloren moet gaan.

Ideerichting 6
Door dit dak te openen ontstaat er een balkon met het handvat als steun. Ook aan de andere kant kan er een stuk worden geopend, waar door een ruime speelruimte ontstaat. Dit hondenhok heeft als voordeel dat het handvat en dak een dubbele functie hebben, ook kan het huis ver worden geopend wat zorgt voor toegankelijkheid. Echter is het een nadeel dat het weinig aparte ruimtes of verdiepingen heeft.

9. Concepten

Vanuit de ideerichtingen en de eerdere ideeën zijn de beste elementen genomen. Welke zijn gevormd tot drie concepten (paragraaf 9.1). Van deze concepten is een voorstel gemaakt voor de licentiegever, hierop zal in paragraaf 9.2 worden ingegaan. En er zijn voorstellen gemaakt welke naar de fabriek gestuurd zijn voor een kostenschatting (paragraaf 9.3).

9.1 Concepten creëren

De drie concepten zijn gemaakt door de beste ideeën op te schrijven en hiermee te schuiven tot er drie goede concepten waren ontstaan.

De ideeën voor de basis zijn:
hondenhok dat...
- uit twee losse delen bestaat
- uit één deel bestaat, met onderdelen die stukje voor stukje geopend kunnen worden, zonder verplichte volgorde
- uit twee delen die verbonden zijn met een scharnier

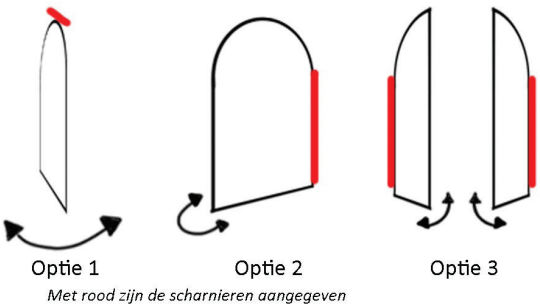
De structuur van het dak kan ... zijn:
- Glad
- Houten balken, met ongelijke balken
- Dakpannen

Voor de deur is er gekozen voor drie opties, weergegeven in figuur 9.1. Bij de eerste optie klapt de deur naar binnen en buiten. Optie twee draait als een standaard deur. Optie drie bestaat uit twee delen die op de standaard manier draaien.

De overige ideeën zijn:
- Verplaatsbaar balkon
- Balkon dat ergens uitgeklapt kan worden
- Trap en glijbaan in één onderdeel, door om te draaien
- Trap en glijbaan uit het dak
- Schoorsteen, waar dingen doorheen kunnen
- Verdiepingen die als trap functioneren
- Dakraam
- Handvat
- Schommel (eventueel aan een handvat gehangen)
- Meerdere afgesloten ruimtes, met openingen naar andere ruimtes

Elk concept moet een glijbaan bevatten, dit vinden kinderen namelijk heel leuk. Dit blijkt uit recensies en het codesign.

De concepten die zijn ontstaan zijn gemaakt op schaal van karton, op schaal met de karakters van de licentie. Dit zodat er goed gekeken kan worden wat mogelijk is en waar er nog verbeteringen mogelijk zijn. Het uiteindelijke ontwerp zal ongeveer 20% groter moeten worden. De modellen zijn ongeveer 15 cm hoog. In figuur 9.2 zijn de drie concepten te zien. In de volgende paragraaf worden deze concepten besproken.



Figuur 9.1 Opties voor de deur

Figuur 9.2 De drie concepten

9.2 Contact met de licentiegever

Om ervoor te zorgen dat het product aansluit bij de licentiegever is er een voorstel gemaakt, in dit voorstel staan de drie concepten en een aantal losse en vaste onderdelen.

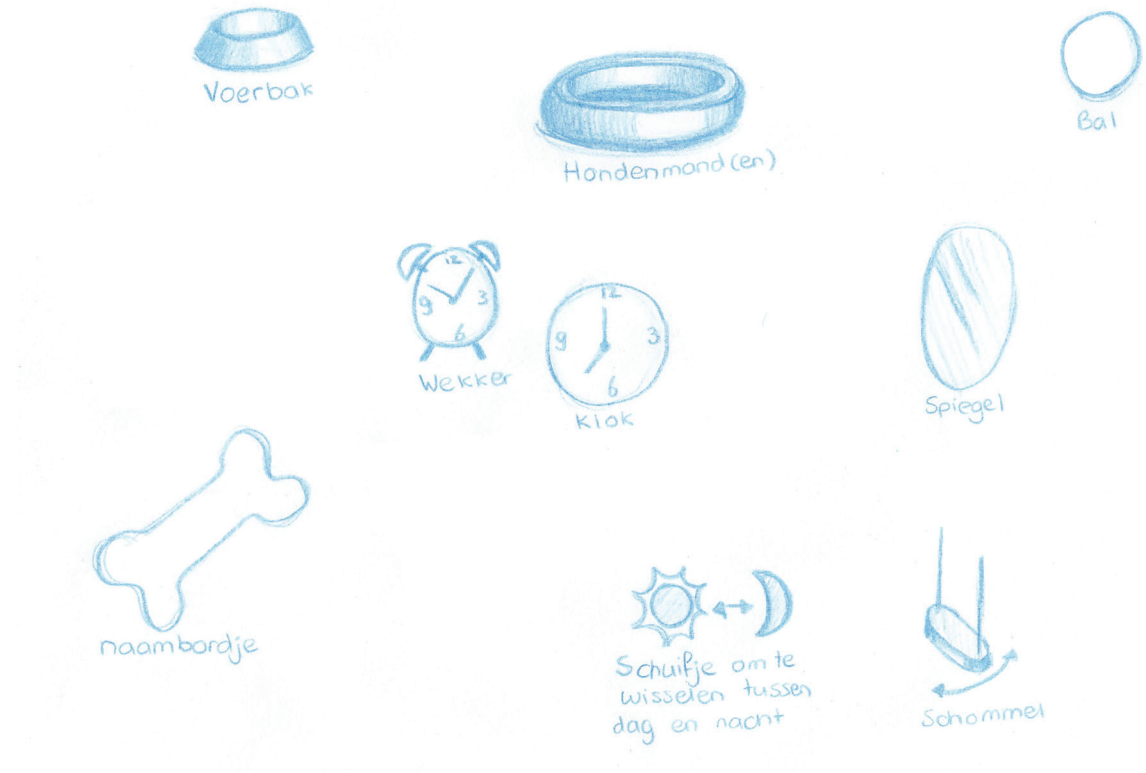
In figuur 9.3 zijn de losse en vaste onderdelen uit het voorstel. De onderdelen zijn gebaseerd op de onderdelen uit de serie en het onderzoek. Zo speelden veel kinderen het slapen gaan na, daarom is er gekozen voor hondenmanden. Zodat dat nagespeeld kan worden.

Naast deze voorstellen voor losse onderdelen zijn de drie concepten uitgebreid uitgelegd. Deze uitleg is te zien in figuur 9.4, 9.5 en 9.6. Hierin is voor elk concept een korte omschrijving te lezen, de manier waarop het hok geopend kan worden en verschillende andere toevoegingen.

De feedback die de licentiegever heeft gegeven op het voorstel is als volgt. Hondenhok 1 vinden ze echt fantastisch, maar zijn hierbij bang dat het niet kindvriendelijk genoeg is. Dit omdat het een aantal losse onderdelen zijn en dit mogelijk te lastig is voor de kinderen. Daarom gaat hun voorkeur uit naar hondenhok 2. Echter vinden ze de schoorsteen niet passen bij de licentie en zien daar liever een dakraam voor in de plaats.

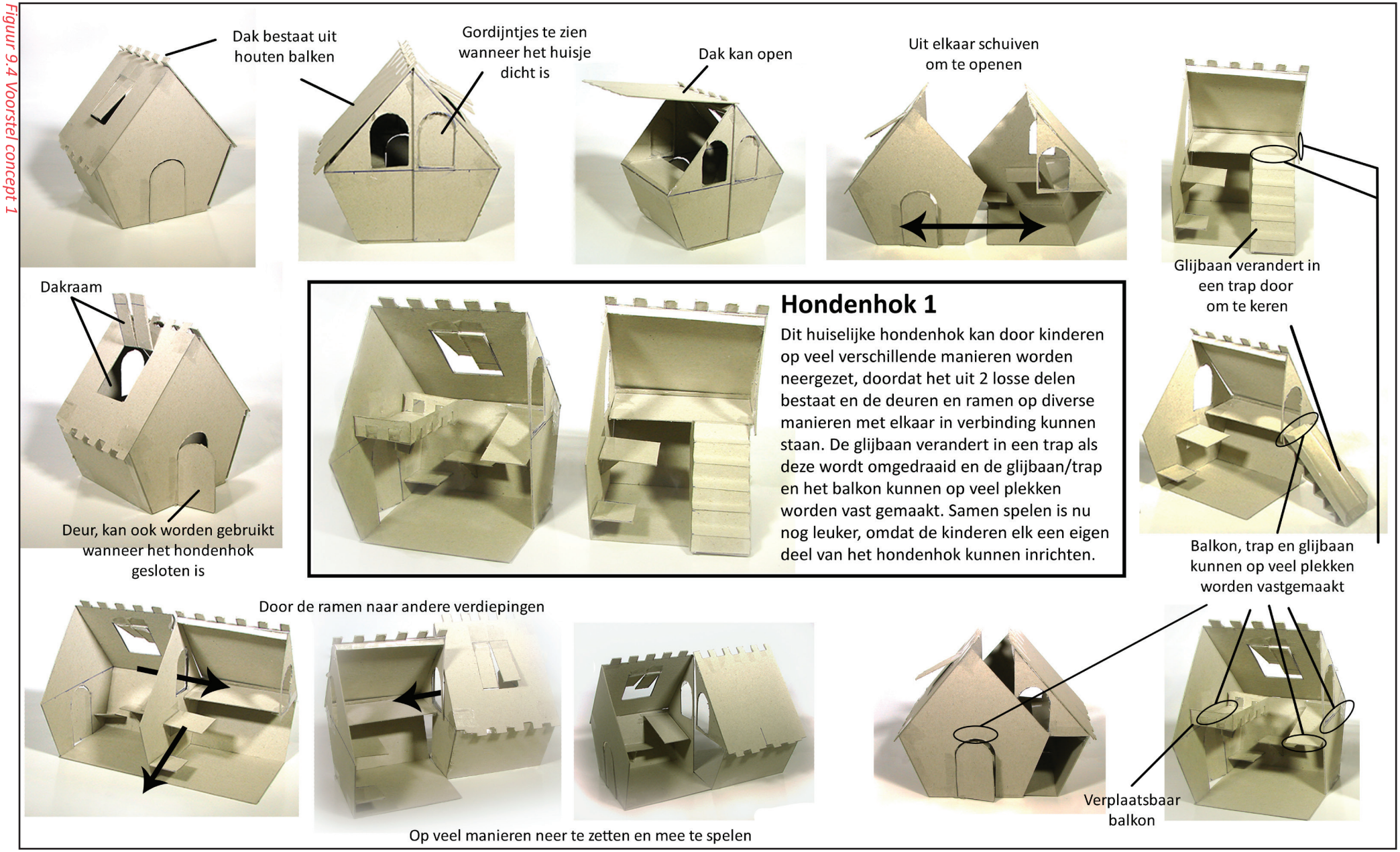
Voor de losse en vaste onderdelen hadden zij ook nog een aantal voorstellen, deze zijn echter confidentieel. Deze feedback van de licentiegever zal worden meegenomen in het kiezen van een eindconcept (paragraaf 10.1).

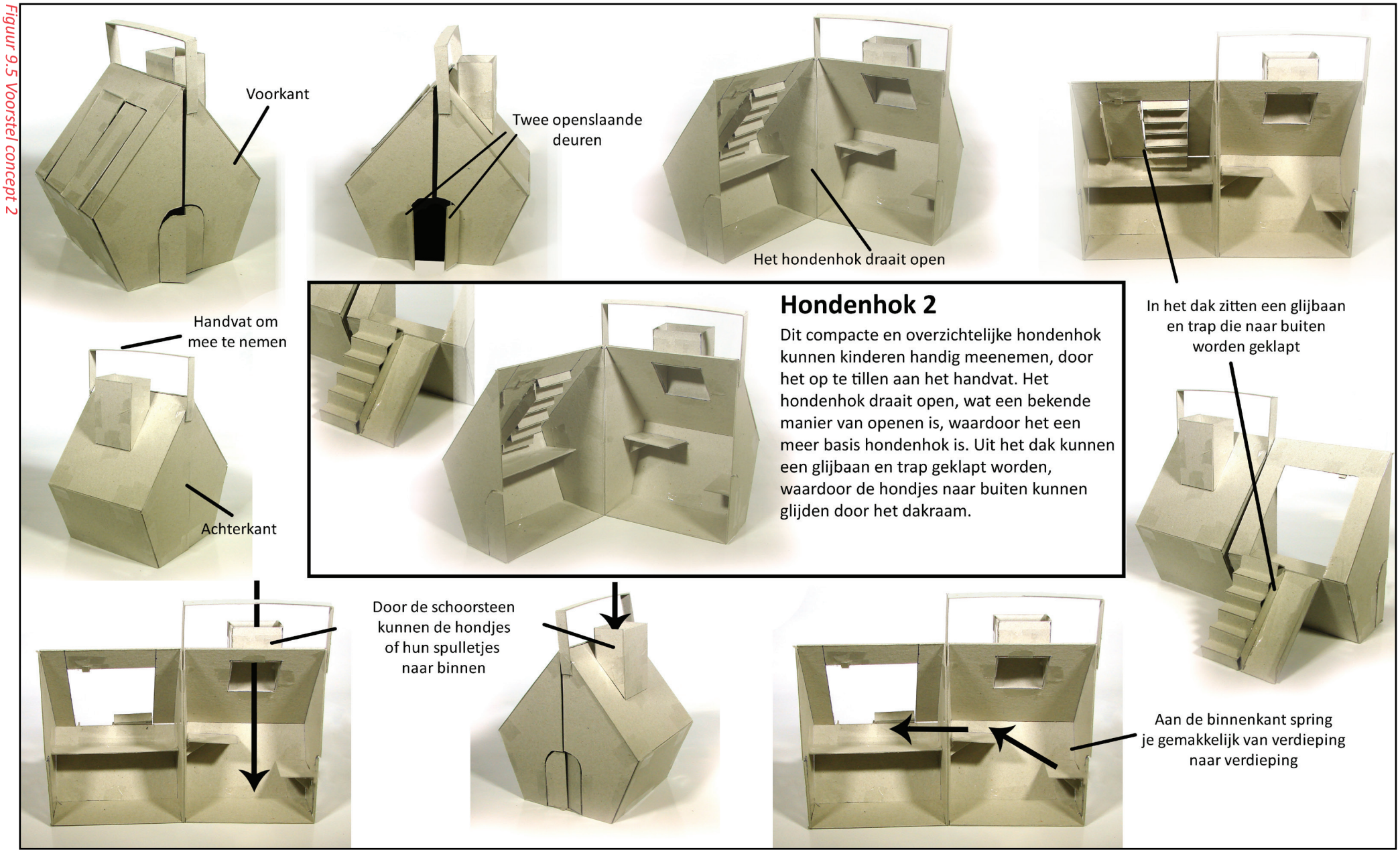
In en op het hondenhok komen verschillende losse en vaste onderdelen.
Hieronder staan een aantal ideeën voor deze onderdelen.



Figuur 9.3 Losse onderdelen in het voorstel aan de licentiegever

Figuur 9.4 Voorstel concept 1

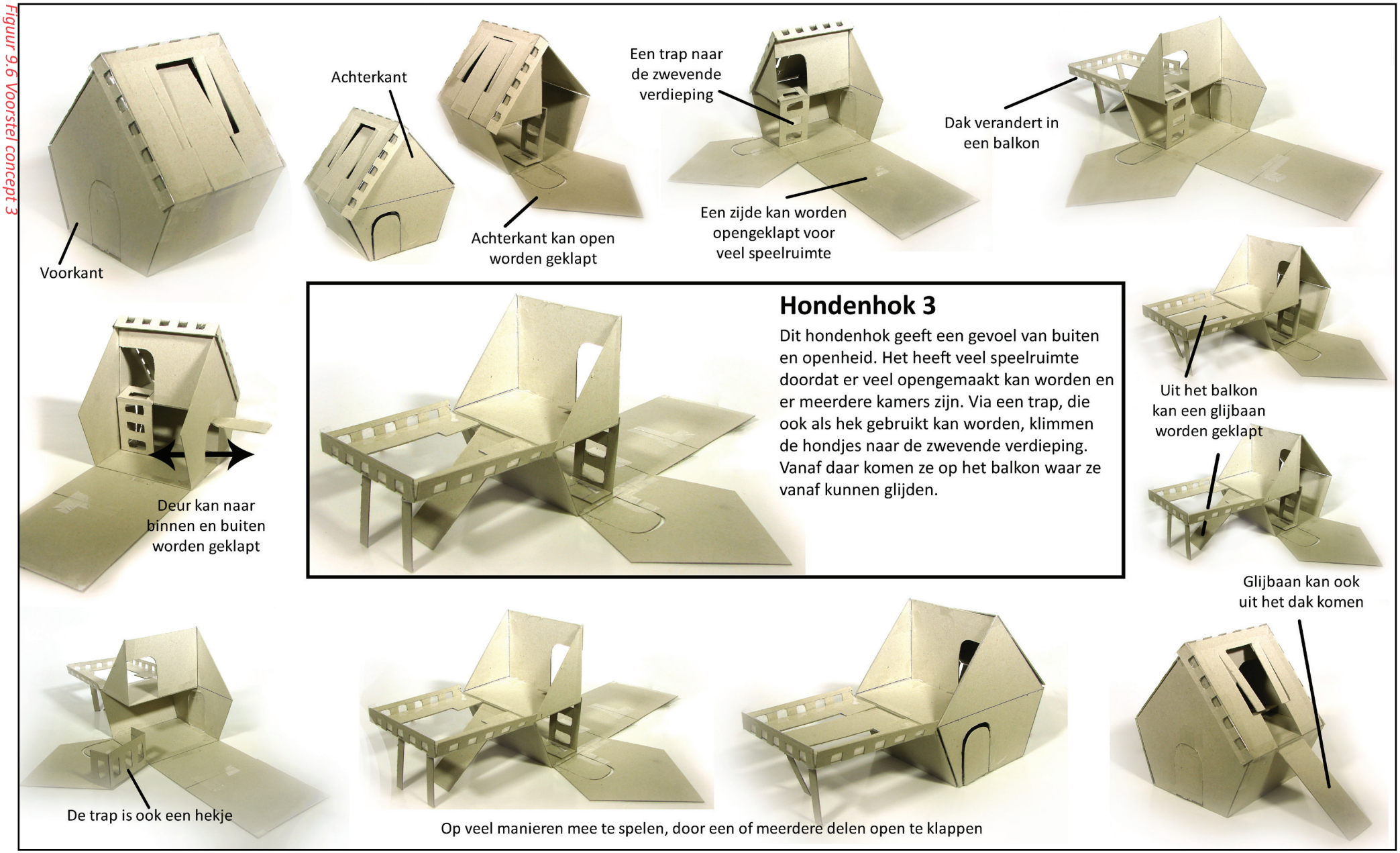




Hondenhok 2

Dit compacte en overzichtelijke hondenhok kunnen kinderen handig meenemen, door het op te tillen aan het handvat. Het hondenhok draait open, wat een bekende manier van openen is, waardoor het een meer basis hondenhok is. Uit het dak kunnen een glijbaan en trap geklapt worden, waardoor de hondjes naar buiten kunnen glijden door het dakraam.

Figuur 9.5 Voorstel concept 2



Figuur 9.6 Voorstel concept 3

9.3 Kostenschatting

De drie concepten zijn ook gebruikt om een kostenschatting bij de fabriek te kunnen opvragen. Dit omdat kosten een belangrijk zijn bij het product. Bij de aanvraag van de kostenschatting zijn van elk concept de volgende dingen vermeld: belangrijkste afmetingen, technische details zoals scharnieren of verbindingen, de karakters die erbij moeten en de losse en vaste onderdelen.

De hoofdafmetingen van de concept 2 en 3 zijn gelijk, deze zijn weergegeven in figuur 9.7. De hoofdafmetingen van concept 1 zijn echter wat groter, wegens de ramen waar de karakters door heen moeten kunnen. De afmetingen van concept 1 zijn weergegeven in figuur 9.8

Omdat er enige tijd overheen gaat voor de kostenschatting, kon deze daarom helaas niet worden gebruikt. De volledige aanvraag van de concepten is terug te vinden in bijlage X.

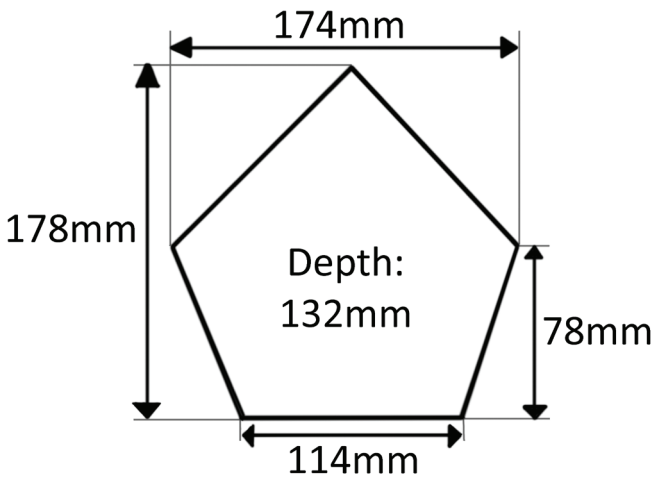
9.4 Concept keuze

Vanuit de drie concepten is een eindconcept gecreëerd. Dit is gedaan op basis van de mening van de licentiegever, het bedrijf, haalbaarheid, eisen genoemd in hoofdstuk 7, kindvriendelijkheid en speelmogelijkheden.

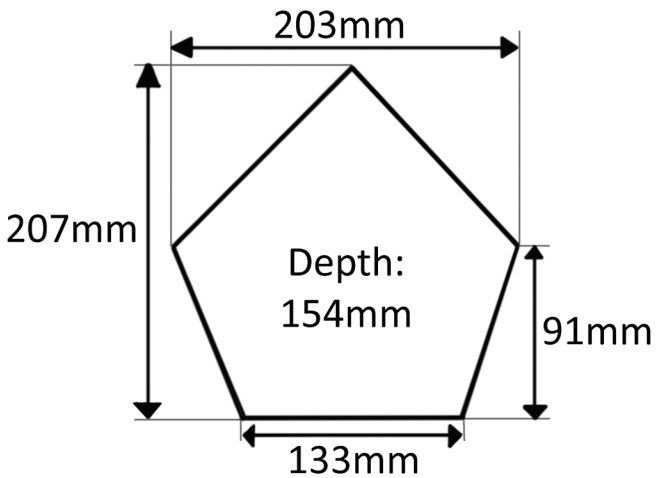
In paragraaf 9.2 is de mening van de licentiegever besproken. De licentiegever vindt concept 1 het leukst, maar hun voorkeur gaat uit naar concept 2, wegens de kindvriendelijkheid van dit ontwerp.

Binnen het bedrijf is aan de hand van de kartonnen modellen de concepten geëvalueerd. Hierbij kwam naar voren dat de trap en glijbaan die uit het dak klappen als goed en spannend element worden beschouwd. Over concept 1 is de mening dat twee losse onderdelen goed passen bij samenspel, maar ook zorgen voor minder duidelijkheid. Daar tegenover wordt de manier van openen van concept 2 geprezen, aangezien dit heel duidelijk is. Ook is dit concept heel overzichtelijk, maar wel wat minder spannend. Concept 3 is heel open en triggert om naar te kijken. Echter wordt gedacht dat dit aantrekkelijke vooral voor volwassenen is en dit minder zal gelden voor kinderen. Ook is bij dit concept het neerzetten van het balkon redelijk ingewikkeld.

Concept 2 heeft de voorkeur, met name door de draaiende manier van openen en de glijbaan en trap uit het dak. Concept 1 wordt heel leuk gevonden, maar de manier van openen te lastig. Gekozen is daarom voor een combinatie van concept 1 en 2.



Figuur 9.7 Afmetingen van concept 2 en 3



Figuur 9.8 Afmetingen van concept 1

10. Resultaat

Het resultaat van de opdracht is een eind ontwerp voor de speelset en een advies aan Identity Games. In dit hoofdstuk zal het resultaat worden besproken, waarbij onderdelen overeenkomen met het adviesverslag, deze is confidentieel. In paragraaf 10.1 zal in gegaan worden op het houten model en de basis van het ontwerp. In paragraaf 10.2 zal meer gedetailleerd ingegaan worden op het ontwerp. In paragraaf 10.3 zullen de belangrijkste aspecten van het adviesverslag worden besproken.

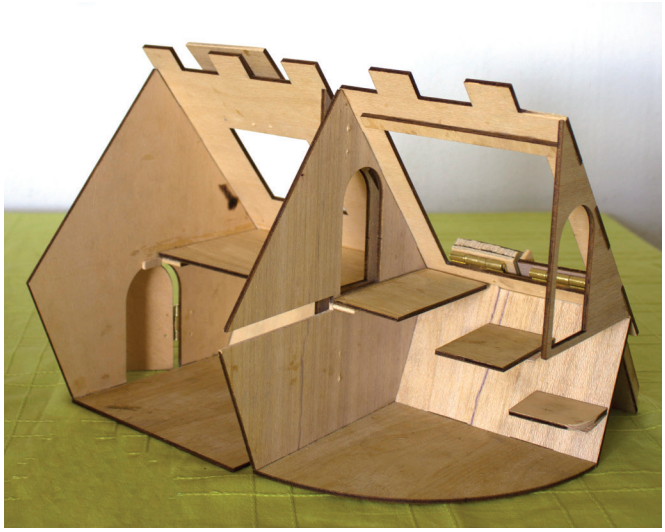
10.1 Houten model

Om beter inzicht te krijgen in het ontwerp en dit duidelijk te laten zien aan anderen is er een houten model gemaakt. Hierin is alleen het basis idee uitgevoerd, wegens haalbaarheid van tijd en mogelijkheden.

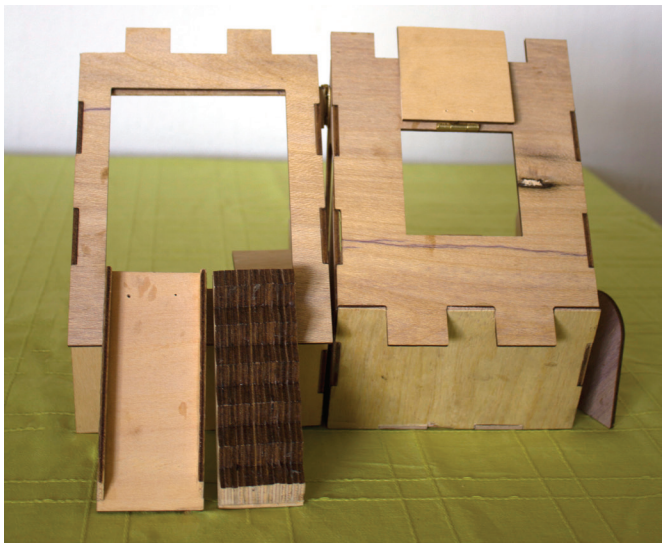
In de figuren 10.1 tot 10.11 zijn verschillende foto's opgenomen van het model. Het bestaat uit twee draaiende onderdelen. In de daken zit een glijbaan, trap en dakraam. Aan de voorzijde van het hondenhok zit een deur die opengedraaid kan worden. Aan de binnenkant zitten verschillende verdiepingen waar de honden overheen kunnen lopen. Door de ramen worden de beide delen verbonden met elkaar.

Figuur 10.1 Voorzijde van het houten model

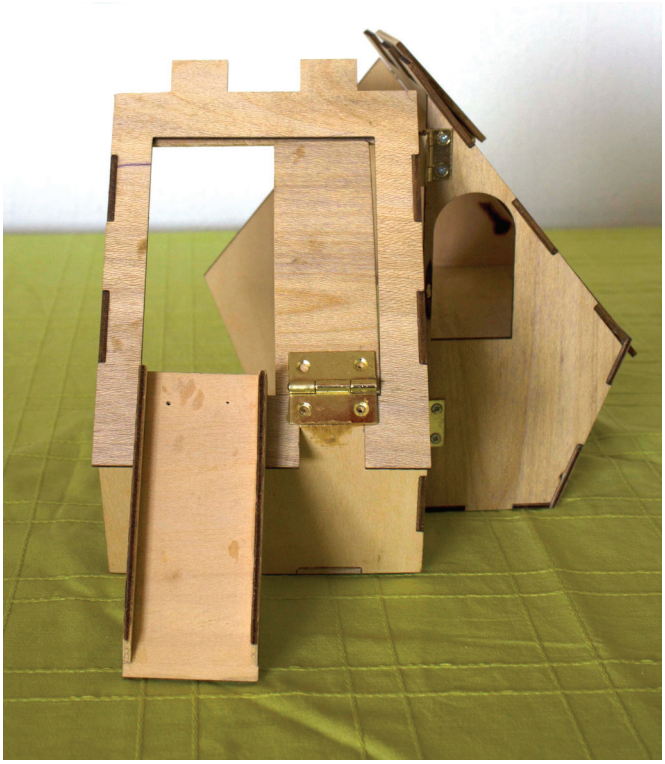
Figuur 10.2 Achterzijde van het houten model



Figuur 10.3 Binnenzijde van het houten model



Figuur 10.4 Glijbaan, trap en dakraam geopend

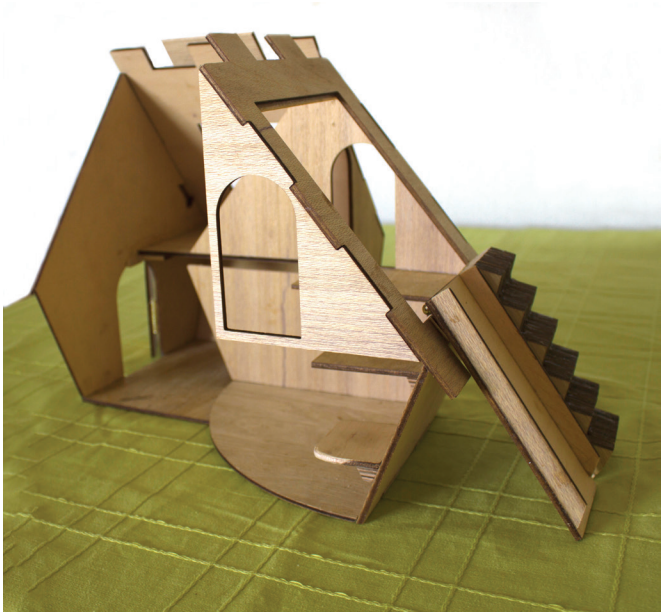


Figuur 10.5 Glijbaan geopend

Figuur 10.7 Dakraam en deur gesloten

Figuur 10.6 Trap geopend

Figuur 10.8 Dakraam geopend



Figuur 10.9 Houten model

Figuur 10.10 deur geopend

Figuur 10.11 Houten model

10.2 Ontwerp

Het ontwerp is op te delen in drie delen, het hondenhok zelf, karakters en onderdelen. Deze zullen in respectievelijk paragraaf 10.2.1, 10.2.2 en 10.2.3 worden behandeld.

10.2.1 Het hondenhok

Het hondenhok bestaat uit twee draaiende delen, zie figuur 10.12 en 10.13. Hiervoor is gekozen omdat uit onderzoek is gekomen dat kinderen het leuk vinden om huisjes te openen uit sluiten (hoofdstuk 6). Deze manier van open is ook heel kindvriendelijk omdat het duidelijk en eenvoudig is. De draaiende manier van openen heeft ook de voorkeur van de licentiegever (paragraaf 9.2).

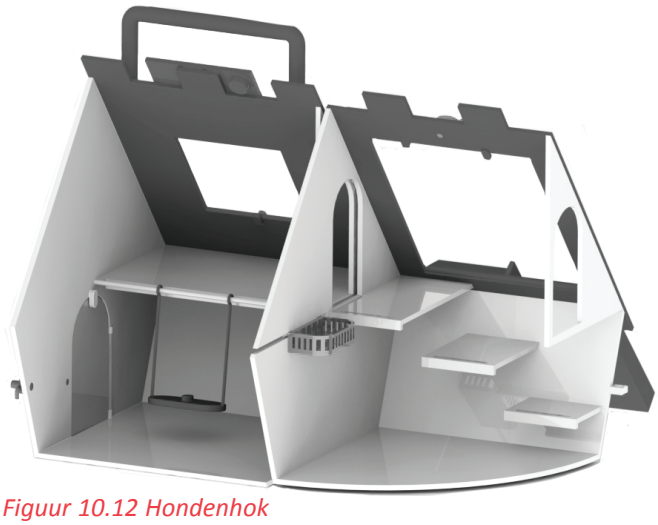
Om aan te geven over welke van de twee draaiende deel gesproken wordt zijn deze genummerd, zie figuur 10.13.

Het hondenhok kan eenvoudig meegenomen worden met het handvat dat bevestigd zit aan het dak van deel 1, zie figuur 10.14. Er is voor een handvat gekozen omdat dit door veel ouders als handig werd aangemerkt (hoofdstuk 6). Eveneens in recensies van andere speelsets werd dit als een positief punt genoemd (paragraaf 4.2.2). Om ervoor te zorgen dat het hok niet zomaar opengaat zit er een haakje aan de voorzijde van deel 1 Dit haakje kan vastgemaakt worden aan deel 2, zie figuur 10.14

Uit het onderzoek met de kinderen is gebleken dat kinderen glijbanen heel leuk vinden en hier veelvuldig gebruik van maken. Er is gekozen voor het plaatsen van de glijbaan en trap in het dak, zie figuur 10.15. Zo wordt kunststof dubbel gebruikt, wat kosten bespaard. De tweede reden waarom er voor deze manier is gekozen is omdat kinderen het leuk vinden om onderdelen te bewegen (hoofdstuk 6).

De trap en glijbaan kunnen apart van elkaar bewegen, zie figuur 10.16. Hierdoor kunnen er meer onderdelen worden bewogen, dit zorgt voor een spannender product en meer speelplezier.

In de muren zitten drie ramen, zie figuur 10.17. Door deze ramen kunnen de honden zich van ruimte naar ruimte bewegen. Dit in combinatie met de verdiepingen op verschillende hoogtes die als trap kunnen fungeren en de andere openingen in het hondenhok, kunnen de kinderen de honden veel verschillende rondjes door het hok laten rennen.

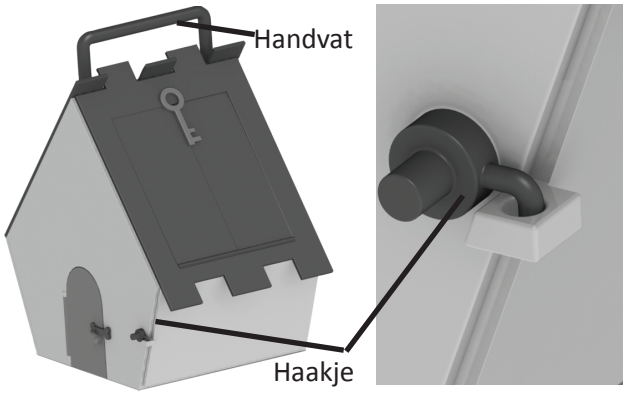


Figuur 10.12 Hondenhok

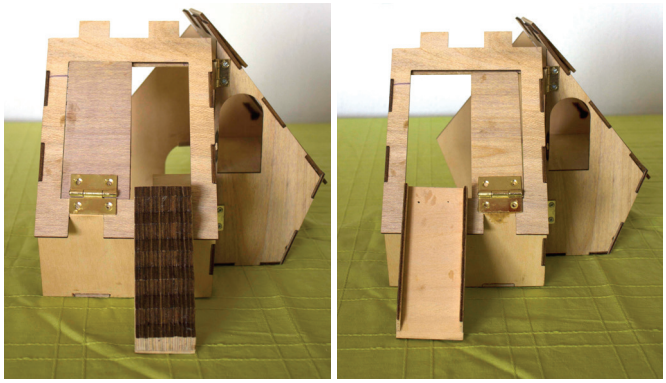
Twee van de ramen worden afgesloten door wanden van het andere deel wanneer het hondenhok dicht wordt gedraaid. Het laatste raam kan niet afgesloten worden, omdat dit onnodig complex wordt. De onderdelen vallen niet snel uit dit raam aangezien het bovenin zit en aan de binnenzijde er direct een verdieping onder zit.

10.2.2 Karakters

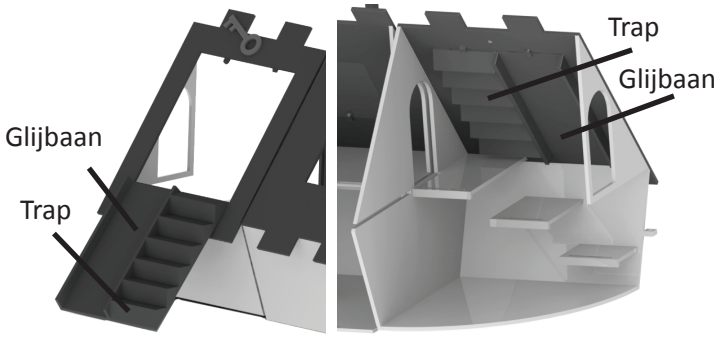
De karakters die het best bij het hondenhok gevoegd kunnen worden zijn confidentieel. Voor de houding van beide karakters is aan te bevelen dat de karakters een lopende houding hebben. Op deze manier hebben de karakters een actieve houding, waardoor het natuurlijker is om rond te rennen in het huis en de trap op te rennen.



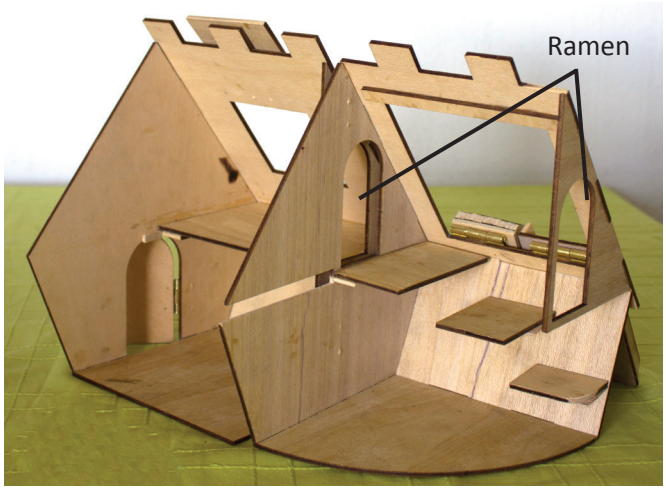
Figuur 10.14 Meenemen van het hondenhok



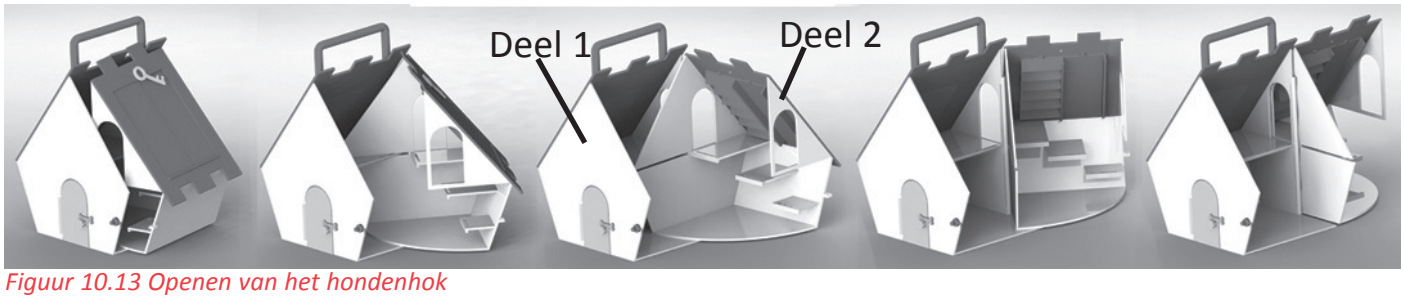
Figuur 10.16 Trap en glijbaan afzonderlijke geopend



Figuur 10.15 Glijbaan en trap in het dak



Figuur 10.17 Ramen in het hondenhok



Figuur 10.13 Openen van het hondenhok

10.2.3 Onderdelen

Bij het hondenhok horen verschillende vaste en losse onderdelen. In deze paragraaf zijn enkele onderdelen weggelaten wegens confidentiële gegevens.

De losse onderdelen:
- Twee hondenmanden (figuur 10.18)
- Schommel (figuur 10.19 en 10.20)
- Balkon (figuur 10.21 en 10.22)

De vaste onderdelen:
- Klok, met beweegbare wijzers (figuur 10.23)
- Naambordje (figuur 10.24)

Naast deze vaste en losse onderdelen kunnen er in het hondenhok dingen worden geverfd of met een sticker worden ingeplakt.

Een van de plekken waar een sticker wordt aangebracht is aan de buitenzijde van deel 2. Wanneer het hondenhok gesloten is dan lijken er gordijntjes voor het raam te zitten, wat zorgt voor een extra dimensie, zie figuur 10.27.

In de serie hangen aan de binnenkant van het hondenhok veel tekeningen aan de muur. Kinderen vinden het leuk om stickers te plakken (hoofdstuk 6). Bij de set is een stickervel een waardevolle toevoeging, waarmee de kinderen het hondenhok meer kunnen versieren. De stickers kunnen dan tekeningen zijn van de karakters en andere aspecten uit de licentie.

10.3 Advies

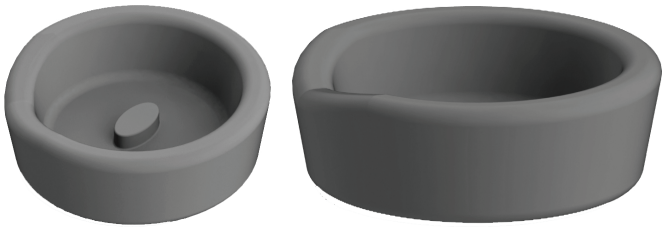
In het advies staan keuzes uitgelegd en technische details uitgewerkt. Verder is er een advies om kosten te besparen wanneer het product te duur is en een advies voor de verpakking geformuleerd.

Voor de productie is een lijst samengesteld met aandachtspunten, zodat het product goed functioneert.

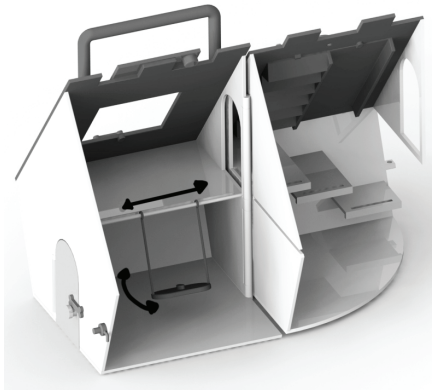
Verder is er een advies gegeven voor het vervolg van het product wanneer het bedrijf hiermee verder gaat. Hierin zijn nog een aantal dingen belangrijk. Zo moet de veiligheid nog goed bekeken worden en moet er worden overlegd met de licentiegever.

Een ander belangrijk punt is de doelgroep, hiernaar moet samen met de licentiegever naar gekeken worden. De doelgroep (3-5jaar) is relatief klein in vergelijking met andere speelsets. Hierbij moet wel worden opgelet dat het gaat om de leeftijd die wordt aangegeven op verkooppunten en dit dus kan verschillen met de werkelijke groep die ermee speelt. Meer hierover is te vinden in paragraaf 4.2.1 van het verslag.

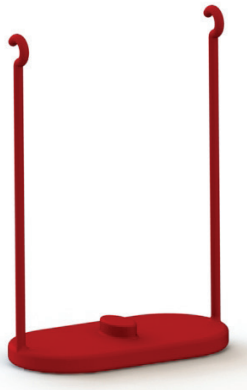
Als laatste zijn bij het adviesverslag afbeeldingen met afmetingen en belangrijkere technische punten opgenomen. Het gehele adviesverslag is terug te vinden in bijlage XI.



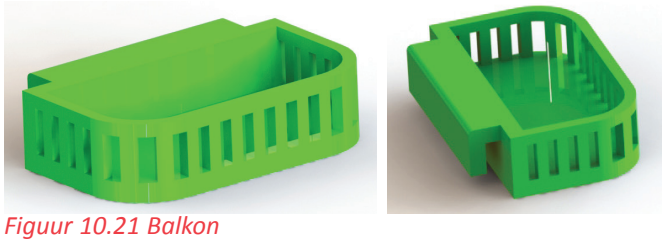
Figuur 10.18. Hondenmanden



Figuur 10.19. Schommel in het hok



Figuur 10.20 Schommel



Figuur 10.21 Balkon

Figuur 10.22 Verschillende plekken waar het balkon kan worden opgehangen

Figuur 10.24 Naambordje

Figuur 10.24 De klok (links) en de positie in het huis (rechts)

Figuur 10.27 Gordijn achter het raam

11. Reflectie en aanbevelingen

Aan het einde van de opdracht kan er met tevredenheid terug worden gekeken op het proces en het eindresultaat. Het product is een kindvriendelijk ontwerp geworden met veel speelmogelijkheden.

Terugkijkend zijn er nog een aantal verbeterpunten met betrekking tot het proces. Zo duurde het onderzoek helaas langer dan gedacht, hierdoor was er soms tijdnood tijdens het ontwerpen. Het gevolg daarvan is dat misschien enkele keuzes te snel genomen zijn zonder veel andere opties te bekijken. Dit gaat met name om de losse en vaste onderdelen bij het hondenhok.

Uit het literatuuronderzoek met betrekking tot de ontwikkeling van kinderen kwamen helaas minder aspecten die meegenomen konden worden in een product. Dit zou kunnen komen door gebrek aan ervaring om de juiste aspecten uit de literatuur te kunnen halen.

Daar tegenover staat dat het co-design veel informatie opleverde. Vooral door het observeren van de kinderen. Deze methode is zeker iets om mee te nemen in volgende ontwerpprocessen.

Zoals ookal in paragraaf 10.3 is genoemd wordt aanbevolen dat Identity Games nog goed naar de veiligheid van het product kijkt en overlegd over de vormen en kleuren met de licentiegever. Een ander belangrijk punt voor Identity Games en de licentiegever is om opnieuw naar de vastgestelde doelgroep te kijken. De doelgroep (3-5jaar) is relatief klein in vergelijking met andere speelsets. Hierbij moet wel worden opgelet dat het gaat om de leeftijd die wordt aangegeven op verkooppunten en dit dus kan verschillen met de werkelijke groep die ermee speelt. Meer hierover is te vinden in paragraaf 4.2.1 van het verslag.

Verklarende woordenlijst

Bedrijf	De bedrijfstak van Identity Games gericht op de consumentenmarkt.
Beeldmerk	Vormgeving, stijl en producten die opvallend en kenmerkend zijn voor de licentie.
Doelgroep	Nederlandse jongens en meisjes, van 3 tot en met 5 jaar (op de verpakking zal 3+ komen te staan).
Doelgroepbreedte	Aantal jaren dat iemand binnen de doelgroep valt.
Interactie	Een onderdeel dat zelf kan bewegen of dat een onderdeel beweging uitlokt, bij het kind, van een karakter of een andere onderdeel.
Kopers	De personen of instellingen die de producten kopen voor de kinderen. Dit zullen met name ouders, verzorgers, grootouders en kinderdagverblijven zijn.
Palmaire greep	Greep met de middelvingers om de palm
Retailers	Verkopers van de producten, voornamelijk speelgoedwinkels en webwinkels.
Speelset	Set met verschillende onderdelen van kunststof waardoor kinderen kunnen spelen met de licentie.
Tailor made	Gemaakt in opdracht van bedrijven, om bijvoorbeeld als relatiegeschenken te geven.
Turnarounds	Afbeeldingen van een model, met daarbij meer informatie over het model zoals bewegingen

Referenties

Referenties in hoofdstuk 4

NOS (2014). *Speelgoed kun je tegenwoordig overal kopen.* Verkregen op 10 april 2015 van: http://nos.nl/artikel/2006542-speelgoed-kun-je-tegenwoordig-overal-kopen.html geschreven

Oosterveer, D. (2012). *Internetgebruik in Nederland groeit met 18%.* Verkregen op 24 april 2015 van: http://www.marketingfacts.nl/berichten/internetgebruik-in-nederland-groeit-met-18

Thuiswinkel waarborg (2015). *Nederlanders besteden in 2014 bijna € 14 miljard online.* Verkregen op 24 april 2015 van: https://www.thuiswinkel.org/bedrijven/nieuws/2721/nederlanders-besteden-in-2014-bijna-14-miljard-online

Tran, A., Werkhoven, R. (2013). *Evaluatie Speelgoed van het jaar verkiezing.* Onderzoek door TNS. Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.google.nl/l?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=11&ved=0CCAQFjAAOAo&url=http%3A%2F%2Fspeelgoedinfo.nl%2Ffiles%2FStreamFile234880%2Fdownload%2FPresentatie-TNS-SvhJ-16-mei-13.pdf&ei=1ag_VcX4OZaxaf3AgMgC&usg=AFQjCNG-YJiEfYBiHtOUbbBwwgpeDPIUsQ&bvm=bv.91665533,d.d2s&cad=rja

Referenties in hoofdstuk 5

Kerpel, A. (z.d.). *Ontwikkelingspsychologie.* Geraadpleegd op 28 april 2015 van: http://wij-leren.nl/ontwikkelingspsychologie-1.php

Nederlands Centrum Jeugdgezondheid (z.d.). *Thema: Fysieke en motorische ontwikkeling*. Geraadpleegd op 28 april 2015 van: https://www.ncj.nl/jgz-kennisportal/themas/knooppunt/?dossid=29

Universiteit Utrecht (z.d.). *Afdeling Ontwikkelingspsychologie Onderzoek.* Geraadpleegd op 28 april 2015 van: http://www.uu.nl/organisatie/faculteit-sociale-wetenschappen/over-de-faculteit/departementen-en-afdelingen/afdeling-ontwikkelingspsychologie

Referenties 5.1 en 5.2

Berk, L.E. (1989). *Child Development.* Boston: Pearson

Bremmer, A., Leman, P. (2012). *Developmental Psychology.* Berkshire: McGraw-Hill Education

Daniels, H. (2005). *An introduction to Vygotsky.* New York: Routledge

Referenties in paragraaf 5.3 en 5.4

Bibiana (2014). *Verschil tussen grove & fijne motoriek.* Verkregen op 18 april 2015 van: http://mens-en-gezondheid.infonu.nl/diversen/144731-verschil-tussen-grove-en-fijne-motoriek.html

Bilo, R.A.C., Koot, J.M., Voorhoeve, H.W.A. (2006). *Kind in ontwikkeling* (Herziene druk). Maarssen: Elsevier gezondheidszorg

Children's Therapy & Familiy Resource Centre (2011a). *Toddler developmental milestones Fine Moter Skills.* Verkregen op 18 april 2015 van: http://www.kamloopschildrenstherapy.org/fine-motor-skills-toddler-milestones

Children's Therapy & Familiy Resource Centre (2011b). *Preschool developmental milestones Fine Moter Skills.* Verkregen op 18 april 2015 van: http://www.kamloopschildrenstherapy.org/fine-motor-skills-preschool-milestones

Opvoedinfo.nl (2013). *Peuter & Kleuter Grove & fijne motoriek.* Verkregen op 18 april 2015 van: http://www.opvoedinfo.nl/peuter-en-kleuter/motorische-ontwikkeling/grove-en-fijne-motoriek/

Opvoed informatie (z.d. a). *Peuter Fijne motoriek.* Verkregen op 18 april 2015 van: https://www.opvoeden.nl/peuter/groei-en-ontwikkeling/motoriek/fijne-motoriek/

Opvoed informatie (z.d. b). B*asisschoolkind Fijne motoriek.* Verkregen op 18 april 2015 van: https://www.opvoeden.nl/basisschoolkind/groei-en-ontwikkeling/motoriek/fijne-motoriek/

Referenties in paragraaf 5.5

Centrum Jeugd & Gezin (z.d.). *Kleuters: Fantasie of werkelijkheid?.* Verkregen op 20 april 2015 van: http://www.centrumjeugdengezin-maasland.nl/kinderen-fantasie-werkelijkheid.html

Kerpel, A. (z.d.). *Leerlingen leren kennen: Leefwereld - ontwikkelingspsychologie.* Verkregen op 20 april 2015 van: http://wij-leren.nl/leerlingen-leren-kennen.php

Meinders, D.H. (z.d.). *Interesses van kinderen.* Verkregen op 20 april 2015 van: http://artikelen.foobie.nl/onderwijs/interesses-van-kinderen/

Taalalert.nl (z.d.). *Leef- en belevingswereld.* Verkregen op 20 april 2015 van: http://www.taalalert.nl/taalachterstand/ontwikkeling-van-uw-kind/leef--en-belevingswereld/

Zachte, S. (2011). *Alles is spel: Stimuleren van de fantasie.* Verkregen op 20 april 2015 van: http://kiind.nl/articles/348/Allesisspel.html

Referenties in paragraaf 5.6

Akhigbe, K.O., Ehigie, B.O., Koleoso, O.N. (2014). *Colour Preference among Children in a Nigerian Montessori School.* Mediterranean Journal of Social Sciences, 2014 (Vol 5 No 1),Rome-Italy: MCSER Publishing.

Brown, A.L., Campione, J.C. (1971). *Color dominance in preschool children as a function of cpecific cue preferences.* Child Development, 1971 (42), 1495-1500

Corah, N.L. (1964). *Color and form in children's perceptual behavior.* Perceptual and Motor skills, 1964 (18), 313-316

Franklin, A., Bevis, L., Ling, Y., & Hurlbert, A. (2010). *Biological components of colour preference in infancy.* Developmental Science, 2013 (Vol 20, No 1), 346–354

Franklin, A., Palmer, S.E., Schloss, K., Taylor, C. (2013). *Color preferences in infants and adults are different.* Psychonomic Bullentin & Recensie, 2013 (Vol 20, No 1)

Golombok, S., Hines, M., Jadva, V. (2010). Infants' *Preferences for Toys, Colors, and Shapes: Sex Differences and Similarities.* Archives of Sexual Behavior (39), 1261–1273.

Jacobse, M. (2014).*Waarom is roze voor meisjes?.* Verkregen op 21 april 2015 van: http://mens-en-samenleving.infonu.nl/sociaal-cultureel/137668-waarom-is-roze-voor-meisjes.html

ProfNews (2010). *Kleurvoorkeur van kinderen is waardevolle marketinginformatie.* Verkregen op 21 april 2015 van: http://www.profnews.nl/936717/kleurvoorkeur-van-kinderen-is-waardevolle-marketinginformatie

Referenties in hoofdstuk 6

Brady, L.M., Davey, C., Shaw, C. (2011). *Guidelines for Research with Children.* Londen: National Children's Bureau Research Centre.

Druin, A. (z.d.). *The Role of Children in the Design of New Technology.* University of Maryland

Naranjo-Bock, C. (2012). *Co-designing with Children.* Verkregen op 20 april 2015 van: http://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/co-designing-with-children.php

Bijlagen

Bijlage I. Beeldmerk	Confidentieel
Bijlage II. Speelgoedwinkels	55
Bijlage III. Analyse huidige speelsets	57
Bijlage IV. Co-design aanpak	64
Bijlage V. Co-design resultaten	66
BIjlage VI. Co-design foto’s	Confidentieel
Bijlage VII. Veiligheid	79
Bijlage VIII. Papieren ideeën	83
Bijlage IX. Interactie schetsen	91
Bijlage X. Kostenschatting	92
Bijlage XI. Adviesverslag	Confidentieel

Bijlage II. Speelgoedwinkels

In deze bijlage staan enkele foto's van schappen in speelgoedwinkels, aansluitend bij paragraaf 4.1.

Bart Smit, Hofpassage 19 Enschede

Intertoys, Langestraat 25 Nijkerk

Intertoys, Apeldoornselaan 151 Den Haag

V&D, Hendrik Jan van Heekplein 85 Enschede

Bijlage III. Analyse huidige speelsets

In deze bijlage staan de data en referenties gebruikt tijdens de analyse van huidige speelsets. De resultaten zijn vermeld in paragraaf 4.2.

Productnaam	Doelgroep	Prijs	Opmerking	Reviews
Peppa	3-7 jaar[I]	€ 29,99	Speelhuis	- 1 figuurtje inbegrepen - Trap kan niet in het huis + Dagelijkse acties ondernemen (douchen, slapen) + Eindeloos speelplezier + Goede kwaliteit[I]
	1,5-7 jaar[II]	€ 39,99[III]	Speelhuis deluxe	± Kwaliteit is matig - Trap van het stapelbed valt er steeds af[II]
Maya de Bij	3-7 jaar[IV]	€ 40,99	Speelboom	- Lastig in elkaar te zetten +Goede kwaliteit - Weinig personages[IV]
Mini Chou Chou	3-12 jaar[V], meisjes	€ 34,99	Birdies Cuckoo Clockhouse	- Geen personages inbegrepen + In de doos grotendeels in elkaar, gelijk kunnen spelen + De geheime code om de klok te openen is leuk + Prima kwaliteit + Veel mogelijkheden tot (fantasie)spel[VI]
Paw Patrol	3-6 jaar[VII], jongens	€ 44,99	Hoofdkwartier	+ Stevig speelgoed + Leuk ontwerp + Goede kwaliteit (Verschilt per recensie) - Slechte kwaliteit (Verschilt per recensie) - Glijbaan valt los (bij de helft van de recensies) - Slechts 1 figuurtje inbegrepen[VII] ± Moet nog helemaal in elkaar worden gezet - Slechts 1 figuurtje inbegrepen + Glijbaan[VIII]
Furry frenzies	4-12 jaar[IX]	€ 41,99[X]	Fun en speelstad	+ Stad zit stevig in elkaar + Leuke stickers + Beweegbare onderdelen + Geluidjes niet te hard en leuk + Het lijken wel echte beestjes, gedrag is onvoorspelbaar - Makkelijk uit elkaar te halen, maar vervolgens moeilijk in elkaar te zetten - Wieltjes draaien snel vast in (lang) haar[IX]
Lalaloopsy	4-10 jaar[XI] met name meisjes	€ 29,99[XII]	Boomhut, boomhuis	+ Eindeloos speelplezier + Goede kwaliteit[XI] - Poppetjes kunnen niet staan - Priegelig voor kleine kinderen[XII]
	4-16 jaar[XIV] met name meisjes	€ 34,99	Speelhuis	+ Goede kwaliteit + Kleurrijk en vrolijk[XV]

Productnaam	Doelgroep	Prijs	Opmerking	Reviews
Pieter Post	3-6 jaar[XVI]	€ 29,99	Postkantoor	*Product is vanaf maart 2015 op de markt, doordat het product nog zo nieuw is zijn er nog geen recensies*[XVII]
The Hive	3-8 jaar[XVIII]	£ 29.99[XIX]	Honeydew School (niet in Nederland verkrijgbaar)	+ Keeps entertained + Ringing school bell + School theme + Easily carried from room to room + Working clock + Look exactly like Honeydew school - Not enough little bee's - Looks very cheap[XVIII] + Moving parts + Flying rail[XX]
Soft Spots	4-12 jaar[XXI]	€ 9,98	Draagbare puppy speelset, exclusief karakters	+ Stevig - Geen hondjes meegeleverd + Je kunt hem verder uitbereiden[XXI] - Geen hondjes meegeleverd + Schattig[XXII] + Kleurrijk + Handvat, waardoor het eenvoudig mee te nemen is[XXIII]
	4-12 jaar[XXIV]	€ 23,99	Kennel Hotel, exclusief karakters	+ I like how simple this play house is + Promote creative thinking[XXV]
Brandweerman Sam	3-10 jaar[XXVI]	€ 37,99	Karzerne	+ Groot succes, leuk speelgoed[XXVII]
Mike de Ridder	2-6 jaar[XXVIII]	€ 72,99	Kasteel	*Geen recensies van te vinden*
Ben en Holly	3+	€ 44,95[XXIX]	Kasteel	*Geen recensies van te vinden*
Toet Toet Auto's	1-5 jaar[XXX]	€ 47,99	Garage	+ Goede kwaliteit + Uitbereiden is leuk, sluiten goed op elkaar aan - Luide geluiden + Glijbaan + Stevig + Elk autootje een eigen geluid - Maar één autootje bijgeleverd - Geen batterijen bijgeleverd - Parkeertorentje zit er los op - Geluiden gaan door elkaar wanneer ze elkaar 'herkennen' - Lift gaat vrij stroef + Verschillende knopjes +- Meer mogelijkheden/functies aan onderdelen is leuker + Eindeloos speelplezier + Voor oud en jong[XXX]
	1-5 jaar[XXXI]	€ 29,99	Politiebureau	+ Eindeloos speelplezier + Goede kwaliteit + Leuk uit te bereiden + Kind leert er veel van (o.a. motoriek)[XXXI]

Productnaam	Doelgroep	Prijs	Opmerking	Reviews
Little People	1-4 jaar[XXXII]	€ 39,99	Geluidenhuis	+ Fantasie slaat op hol + Geluidjes en knopjes + Goede kwaliteit + Eindeloos speelplezier + Poppetjes worden overal mee naar toe genomen + Geluiden niet hinderlijk voor volwassenen + Makkelijk in elkaar te zetten - Weinig losse onderdelen - Huis is wat kaal + Uitbereiden is leuk[XXXII]
	1-4 jaar[XXXIII]	€ 38,99	Boerderij	+ Eindeloos speelplezier + Uitbereiden is leuk + Goede kwaliteit - Draaiknop werkt(e) niet goed - Weinig dieren + Voor jong en oud + Dag/nacht stand met bijbehorende geluidjes + Hekjes open en dicht doen[XXXIII]

Afbeeldingen van de speelsets

Figuur II.1 Peppa Speelhuis

Figuur II.2 Peppa Speelhuis Deluxe

Figuur II.3 Maya de Bij Speelboom

Figuur II.4 Mini Chou Chou clockhouse

Figuur II.5 Paw Patrol Hoofdkwartier

Figuur II.6 Furry Frenzies fun en speelstad

Figuur II.7 Lalaloopsy boomhut

Figuur II.8 Lalaloopsy speelhuis

Figuur II.9 Pieterpost postkantoor

Figuur II.10 The Hive Honeydew School

Figuur II.11 Soft Spots draagbare puppyspeelset

Figuur II.12 Soft Spots Kennel Hotel

Figuur II.13 Brandweerman Sam Kazerne

Figuur II.14 Mike de Ridder Kasteel

Figuur II.15 Ben en Holly Kasteel

Figuur II.16 Toet Toet Auto's Garage

Figuur II.17 Toet Toet Auto's Politiebureau

Figuur II.18 Little People Geluidenhuis

Figuur II.19 Little People Boerderij

Referenties Bijlage III

I. Bol.com (z.d.). *Peppa speelhuis*. Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/peppa-speelhuis-met-1-figuur/9200000013360947/

II. Bol.com (z.d.). *Peppa speelhuis Deluxe.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/peppa-speelhuis-deluxe-groot/9200000027679686/

III. De Grote speelgoedwinkel.nl (z.d.). *Peppa Speelhuis Deluxe.* Verkregen op 25 april 2015 van: https://www.degrotespeelgoedwinkel.nl/bekende-tv-figuren/peppa-pig/peppa-speelhuis-deluxe/

IV. Bol.com (z.d.). *Maya de Bij Speelboom.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/maya-de-bij-speelboom/1004004012739232/

V. Bol.com (z.d.). *Mini Chou Chou Birdies Cuckoo Clockhouse.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/mini-chou-chou-birdies-cuckoo-clockhouse/9200000031659108/

VI. Ahles, K. (2015). *Mini Chou Chou Clockhouse - Poppenhuis.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://trotsemoeders.nl/2015/04/mini-chou-chou-clock-house-poppenhuis/

VII. Bol.com (z.d.). *Paw patrol hoofdkwartier met geluid speelset.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/paw-patrol-hoofdkwartier-met-geluid-speelset/9200000027679856/

VIII. Ahles, K. (2015). *Paw Patrol nu ook als speelgoed.* Verkregen op 25 april van: http://trotsemoeders.nl/2015/03/paw-patrol-nu-ook-als-speelgoed/

IX. Bol.com (z.d.). *Furry Frenzies fun en speelstad.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/furry-frenzies-fun-en-speelstad/1004004008242838/

X. Totaalspeelgoed.nl (z.d.). *Furry Frenzies fun en speelstad van Furreal.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.totaalspeelgoed.nl/furreal-furry-frenzies-fun-speelstad.html

XI. Bol.com (z.d.). *Lalaloopsy boomhut.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/lalaloopsy-boomhut/1004004011635253/

XII. Lobbes (z.d.). *Mini Lalalloopsy boomhut speelhuis.* Verkregen op 25 april van: http://www.lobbes.nl/speelgoed/poppen/lalaloopsy/mini-lalaloopsy/detail/4520020-mini-lalaloopsy-boomhut-speelhuis

XIII. Bart Smit (z.d.). *Mini Lalaloopsy Boomhuis.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bartsmit.com/nl-be/bsbe/mini-lalaloopsy-boomhuis

XIV. Bol.com (z.d.). *Mini lalaloopsy sew sweet house speelhuis.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/mini-lalaloopsy-sew-sweet-house-speelhuis/9200000027679662/

XV. Bol.com (z.d.). *Mini Lalaloopsy Sew Sweet speelhuis.* Verkregen op 25 april van: http://www.bol.com/nl/p/mini-lalaloopsy-sew-sweet-speelhuis/1004004011996234/

XVI. Bol.com (z.d.). *Pieter Post postkantoor speelset.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/pieter-post-postkantoor-speelset/9200000035335478/

XVII. Disneyinfo (2014). *Pieter Post krijgt eigen speelgoed.* Verkregen op 25 april van: http://www.disneyinfo.nl/forum/viewtopic.php?t=10829

XVIII. Hamleys (z.d.). *Disney The Hive Honeydew School.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.hamleys.com/disney-the-hive-honeydew-school.ir

XIX. Amazon.co.uk (z.d.). *The Hive Honeydew School.* Verkegen op 25 april 2015 van: http://www.amazon.co.uk/The-Hive-2101-Honeydew-School/dp/B00B1QLP42

XX. Tired mummy of two (2013). *The Hive Toy Honeydew School Playset.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.tiredmummyoftwo.co.uk/recensies/the-hive-toy-honeydew-school-playset

XXI. Bol.com (z.d.). S*oft spots draagbare puppy speelset.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/soft-spots-draagbare-puppy-speelset/9200000018588920/

XXII. Ahles, K. (2013). *Softs spots draagbare puppy speelset.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://trotsemoeders.nl/2013/12/soft-spots-draagbare-puppy-speelset/

XXIII. Elise's Blog (2013). *Sint-tip #1: Soft spots.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://mamaelise.blogspot.nl/2013/10/recensie-soft-spots.html

XXIV. Bol.com (z.d.). *Soft spots kennel hotel.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/soft-spots-kennel-hotel/9200000020500183/

XXV. ToysRus (z.d.) *Soft Spots Kennel Hotel.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.toysrus.com/buy/soft-spots-kennel-hotel-apr148309-58395176

XXVI. Bol.com (z.d.). *Brandweerman Sam brandweerkazerne speelset.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/brandweerman-sam-brandweerkazerne-speelset/9200000030323582/

XXVII. TV Heroes (z.d.) *Brandweerman Sam Speelgoed.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.tvheroes.nl/nl/home/26-brandweerman-sam-speelgoed-supermarkt-speelset.html

XXVIII. Bol.com (z.d.). *Fisher price Mike de Ridder kasteel.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/fisher-price-mike-de-ridder-kasteel/9200000013361009/

XXIX. TVHeroes.nl (z.d.). *Ben en Holly Kasteel Speelset.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.tvheroes.nl/nl/home/164-ben-en-holly-kasteel-speelset.html

XXX. Bol.com (z.d.). *VTech Toet Toet Auto's Garage.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/vtech-toet-toet-auto-s-garage/1004004011231731/

XXXI. Bol.com (z.d.). *VTech Toet Toet Auto's Politiebureau.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/vtech-toet-toet-auto-s-politiebureau/9200000024641618/

XXXII. Bol.com (z.d.). *Fisher Price Little People Geluidenhuis speelset.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/fisher-price-little-people-geluiden-huis-speelset/1004004013389271/

XXXIII. Bol.com (z.d.). *Fisher Price Little People Geluiden Boerderij Speelset.* Verkregen op 25 april 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/fisher-price-little-people-geluiden-boerderij-speelset/1004004013389268/

Bijlage IV. Co-design aanpak

In deze bijlage staan tips uit van onderzoekers voor co-design sessies en de gebruikte planning, aansluitend bij paragraaf 6.1 en 6.2.

Tips van onderzoekers

Naranjo-Bock (2012) noemt in haar artikel verschillende punten die belangrijk zijn tijdens een co-design sessie:

- Kinderen moeten zich op hun gemak voelen.
- Kinderen moeten de ruimte hebben.
- De sessie mag niet te lang duren (maximaal een uur voor onervaren kinderen).
- Er moet duidelijk worden gemaakt wat van ouder en kind worden verwacht.
- Door gebruik te maken van ouders of leraren bij jonge kinderen is het makkelijker de kinderen te begrijpen.

Brady, Davey en Shaw (2011) hebben een artikel geschreven met richtlijnen voor het uitvoeren van onderzoeken met jonge kinderen. De belangrijkste tips hieruit zijn:

- Creëer een open en informele sfeer
- Stel korte vragen in eenvoudige taal
- Controleer of je ouder en kind goed begrijpt door hun antwoorden te herhalen in andere woorden
- Maak duidelijk dat er geen goede of foute antwoorden zijn

Planning

1. Bestaande speelsets neerleggen op de grond of speelkleed en de camera opstellen
2. Kinderen laten spelen met de speelsets
3. Meespelen met de kinderen en vragen stellen over hun spel
4. Kinderen laten fantaseren en brainstormen over het hondenhok
5. Vragen stellen aan de ouders
6. Creatief gedeelte

1. Voorbereiden

Gezellige en informele sfeer creëren met kind en ouder door te kletsen

Uitleggen waarom precies de sessie en wat de bedoeling is

> Bachelor afstuderen, Industrieel Ontwerpen, Universiteit Twente, Identity Games, speelset Lekker spelen, ideeën bedenken en wat vragen
> Graag een camera erop zodat ik later goed kan bekijken

Het speelgoed neerleggen en de camera opstellen

2. Kinderen laten spelen

Speelgoed laten zien aan het kind en hem/haar lekker laten spelen

> Speelsets die gebruikt gaan worden: Maya de Bij, The Hive speelset en Soft Spots huis met de karakters van Maya de Bij, Peppa en The Hive

3. Meespelen en vragen met kinderen

Vragen of ik mee mag spelen

Meegaan in het verhaal/wereld van het kind

Vragen naar wat het kind speelt/waarom/...

> Mag ik gezellig meespelen? Wat is ... aan het doen? Waarom? Wat vind ... het leukst om te doen? Wat vind jij het leukst om ... te laten doen?
> Wil zou ... in de badkamer doen? Keuken? Slaapkamer? Speeltuin? Buiten?
> ... = naam van het karakter

4. Laten brainstormen met kinderen

Vertellen dat ik nog iets leuks bij me heb

Licentie figuurtjes introduceren

Wat zou je gaan doen? Wat is het coolste om te spelen? Wat vinden ... het leukste?

> Moeten ze gaan vliegen of springen op een trampoline? Met een glijbaan hun bedjes uitglijden?

5. Vragen aan de ouders

Gezellig kletsen en vragen stellen aan de ouder(s)

Algemene informatie

Naam en leeftijd van het kind/kinderen
Gaat ... naar school?
Wat is de gezinsituatie?

Spelen

Met wat voor soort speelgoed speelt hij/zij? Wat doet hij/zij hier mee? Speelt hij/zij veel alleen of samen? Is dat dan met broertjes/zusjes, vriendjes/vriendinnetjes, papa/mama en of klasgenootjes?
Wat voor hobby's heeft hij/zij? Zit hij/zij op een sport of iets anders?Waar is hij/zij het liefst mee bezig?

Bedenkt hij/zij zelf verhalen tijdens het spelen?
Hoe fantaseert hij/zij? Hoe uit zich dat? Kan je daar voorbeelden van geven? Gebruikt hij/zij daar dan poppen voor, figuurtjes of wat anders?
Speelt hij/zij met het speelgoed zoals het bedoeld is of doet het er andere dingen mee? Waar speelt zij/hij met haar/zijn speelgoed?

6. Creatief gedeelte

Uitleg

Uitleggen dat ze mee mogen denken bij het ontwerpen en wat de bedoeling is

Speelset met hondenhok
Wat jou leuk lijkt/wat je leuk lijkt voor je kind/wat je kind leuk vind
Mag super gekke dingen zijn, niets is fout
Je mag tekenen, schrijven, kleien, vouwen, knippen, plakken, alles door elkaar, je bent helemaal vrij, doe lekker gek
Het mag van sfeer tot kleine fysieke ideeën
Hoeft niet direct aan licentie te linken, mag wel

Eventueel op weg helpen om lekker wild te denken

Materialen: Klei, potloden/stiften, wit papier, gekleurd papier, scharen, lijm

Vragen

Wat heb je gemaakt? Wat bedoel je ermee? Wat vind je er het leukste aan? Nog andere wilde ideeën? Wat probeer je ermee duidelijk te maken? Wat wil je dat je kinderen hiermee gaan doen?

Als je speelgoed gaat kopen waar let je dan het meeste op bij aanschaf? En voor het kopen tijdens je oriëntatie? Wat mis je nog aan speelgoed?
Bedanken en vertellen wat er mee gaat gebeuren

Activiteit	**Tijdsindeling per ongeveer 5 min**																	
1. Voorbereiden	■																	
2. Kinderen laten spelen		■	■	■														
3. Meespelen en vragen met kinderen				■	■	■												
4. Laten brainstormen							■	■	■	■								
5. Vragen aan de ouders											■	■	■					
6. Creatief gedeelte														■	■	■	■	■

Tabel III.1 Globale tijdsinschatting van de sessies (1-3 kinderen tegelijk)

Bijlage V. Co-design resultaten

In deze bijlage staan de uitgebreide resultaten van de co-design sessies, aansluitend bij hoofdstuk 6.

V.1 Gebruikt materiaal

Tijdens de sessie zijn speelgoed, knutselmateriaal en een camera gebruikt.

Speelsets

- Maya de Bij Speelboom
- Soft Spots Draagbare puppy speelset
- The Hive Honeydew School

Karakters

- Maya de Bij (Maya (2x), Juffrouw Cassandra en Koningin
- The Hive (Buzzbee en Miss ladybird)
- Peppa Pig (Peppa Pig en Zoë Zebra)
- Karakters van de licentie

Knutselmateriaal

Hobby karton, vouwpapier, lint, wol, klei, plakband, tape, lijm, schaar, stiften en pennen

V.2 Deelnemers

De co-design sessies zijn afgenomen in 5 sessies op vrijdag 1 en zaterdag 2 mei. Tijdens de tweede sessie kwam halverwege een vriendinnetje meespelen, die net buiten de doelgroep valt.

V.3 Spelen met de speelsets

In deze paragraaf zijn gebeurtenissen en gesprekken beschreven tijdens de sessies. Letterlijke uitspraken zijn tussen aanhalingstekens geplaatst ("...").

Sessie 1 (Lieke, meisje van 3 jaar)

Na het neerzetten van het speelgoed is Lieke direct enthousiast omdat ze Maya de Bij herkent en daar fan van is. Ze begint alles te bekijken. Lieke vertelt over dat bijen gaan prikken en dat dat pijn doet. Maar dat een lieveheersbeestje ook kan vliegen, waarop ze vervolgens vraagt "Waar zijn Maya de Bij haar vleugels?". Ze maakt de boom vaak open en dicht en duwt de karakters door de raampjes.

Lieke begint gesprekken tussen de karakters en laat Maya van de glijbaan (aan de boom) glijden. Vervolgens speelt ze dat Maya moet gaan slapen, waarop ze zegt "Maya in de bloem slapen, Maya in de korf slapen", maar toch legt ze Maya in de korf neer.

Dan beginnen "Juf Consandra" (Juffrouw Cassandra) en "Maya" met elkaar te praten en vragen ze elkaar mee naar de glijbaan, waarbij de een de ander geruststelt dat het niet eng is. Na het glijden lacht Lieke uitbundig en zegt een van de bijen "leuk hea". Hierna glijden ze nog heel vaak van de glijbaan en blijft ze veel lachen.

"Ssttt slapen" klinkt er weer, Maya moet weer gaan slapen. Weer merkt Lieke op dat Maya altijd in een bloem slaapt, maar dat deze er niet is. "Waar zijn die twee bloemen nou gebleven?" zegt ze een beetje teleurgesteld. *In de serie slaapt Maya inderdaad in een bloem, terwijl de andere karakters onder en op bladeren slapen. Deze bladeren zitten wel bij de speelset, maar de bloem niet.*

"Wie heeft de blaadjes opgerold, heb jij dat gedaan?, misschien een meisje in de winkel" vraagt Lieke zich af bij het zien van de opgerolde blaadjes. Vervolgens gaat ze zelf op het zeshoekige tafeltjes zitten.

Na wat spelen is het tijd om het hondenhuisje ook uit de tas te halen. Het lukt haar niet om de glijbaan zelf vast te maken aan het huisje, maar wanneer die eraan zit gaat peppa een aantal keer van de glijbaan.

Tijdens het spelen lacht Lieke af en toe heel hard, bijvoorbeeld tijdens het gebruik van de glijbaan. Maar tussendoor begint ze ook regelmatig even lekker te bewegen zoals springen, wiebelen met de benen, kunstjes op handen en voeten, et cetera. En worden er hele verhalen vertelt over wat ze een keer heeft meegemaakt of over haar familie, ook zingt ze mooie liedjes. Dat Maya weer weg moet is wel heel jammer.

Sessie 2 (Jinthe, Loïs en Judith, meisjes van 3, 5 en 6 jaar)

Na het neerzetten kijken Jinthe en Loïs wat verlegen, maar na wat aansporing beginnen ze het speelgoed te bekijken. Loïs bekijkt de boom uitvoerig en hangt de blaadjes rondom de boom. Ondertussen verzamelt

Jinthe alle karakters tussen haar benen. De karakters kennen ze niet zo goed, ze weten wie het zijn en daar houdt het een beetje bij op.

Alle onderdelen worden even bekijken en geprobeerd wat er mee gedaan kan worden. Nergens spelen ze echt lang mee. Jinthe ontdekt de klok op de zonnebloem, ze draait aan de wijzers en er klinkt "1,2,3, ... 19, 20, wie niet weg is is gezien ik kom". Beide meisjes vinden de glijbanen erg leuk.

Dan wordt het de hele boom uit elkaar getrokken door Jinthe, ze houdt meer van het slopen en opbouwen dan spelen met de karakters. Hierbij valt er een sticker af en omdat ze deze heel leuk vindt krijgt ze het stickervel wat hoort bij de Maya de Bij speelboom. Deze stickers vindt ze heel leuk, ze begint ze overal op te plakken. Van de boom en de gieter, tot op de karakters, de vloer in de boom en haar eigen broek. Ook Loïs vindt de stickers leuk, zij plakt ze allemaal heel netjes naast elkaar bovenaan de buitenkant van de boom. Na de vraag van haar moeder of de boom nu mooier is, antwoordt Loïs volmondig ja. Wanneer een sticker eraf valt en via de glijbaan naar beneden glijdt moet Loïs lachen en herhaalt dit steeds weer. "Die stickers vindt je straks overal terug" merken beide ouders op.

Dan komt er een vriendinnetje (Judith, 6 jaar) langs die wil meespelen. Jinthe en Loïs laten zien wat het allemaal kan en ze gaat mee stickers plakken. Judith is duidelijk meer geconcentreerd en speelt in haar eentje ook met de karakters. Loïs en Judith hebben het gezien en gaan wat anders doen.

Sessie 3 (Job, jongen van 3 jaar)

Job vindt het een beetje spannend, maar zodra hij het speelgoed ziet is hij heel nieuwsgierig. Als een van de eerste dingen pakt hij het hondenhuisje, "Ohh hondenbrok" aan de achterkant. Tijdens al het speelgoed ontdekken noemt Job alles wat hij ziet, zoals "Ohh Maya de Bij, Maya de Bij, Maya de Bij, ...". Na het openmaken van de boom roept hij uit "Wat veel dingen zitten erin!". Er ontstaan gelijk hele gesprekken tussen de karakters, waarbij elk karakter een andere stem heeft.

"Wat is dit nou? Is dat een gieter ofzo? Kun je daarmee gieteren?" roept Job uit bij het zien van het gieterhuis. Dan pakt hij het op aan het handvat van de gieter en begint te gieteren. "Ohh de boom moet nog een beetje water" waarbij hij dat ook gelijk uitvoert, met een ander stemmetje roept hij dan "Hee dat is ons huisje, niet doen maatje!".

De boom wordt omgedraaid om de achterkant te gaan bekijken, dan volgt er het volgende gesprek: "Is dit een glijbaan?" "Ja" "Glijden, glijden, glijden, wie moet er dan glijden?" "Wie vindt het leuk om te glijden?" "Deze vindt het wel leuk om te glijden" en hij laat een karakter glijden. Dan roept hij blij "Joeh achterste voren" en maakt allemaal geluidjes terwijl een karakter heel vaak naar beneden glijdt.

"In je mand, zo hier is je mand", hondjes worden in hun mand gestopt (verschillende plekjes in het hondenhuis). "Wat zijn dit voor dingen?" vraagt hij zich af wanneer hij de handvatten aan de bovenkant van het huisje ziet. Waarop ik als reactie geef "kun je hem mee optillen", hierop reageert hij met "kun je toch ook mee vastmaken?". Hij stopt er steeds in en laat ze erin 'slapen' op verschillende plekken in het huisje, sluit het huisje en opent het weer. Dit herhaalt hij meerdere keren, soms heeft hij moeite met de handvatten die het openen of sluiten blokkeren of dat ze verkeerd zitten. Vervolgens maakt hij de opmerkingen: "Ohh het is een vogelhuisje" "Ohh het is een hondenhok, hondenhuis".

Hierna verplaatst Job zijn aandacht weer naar de glijbaan en bedenkt er een hele trap naar toe. "Van beneden, dan spring je daarop, dan daarop, dan daarop en dan wieehooeeee", hij laat een karakter gaan van de grond op de tafel, op de gieter, op de boom en vervolgens van de glijbaan af.

Dan ziet hij de gele wip liggen, maar noemt het een telefoon. Omdat hij duidelijk niet ziet wat het is, zet ik de wip in elkaar. Ook dan herkent hij het niet, nadat het is vertelt en hij het probeert snapt hij het. "Wip? Wipwap? Ohh het is wel een beetje eng" klinkt er wanneer hij de koningin erop zet, maar niet lukt. Daarom laat hij de wip op en neer gaan zonder karakters, maar met zijn vingers "Wipwap, wipwap, ...".

Sessie 4 (Maaike en Bram, meisje en jongen van 3 en 5 jaar)

Maaike pakt als eerste het hondenhuis en probeert hierbij het deurtje open te maken, Bram komt er bij kijken. "Deur wil niet open" zegt Maaike, ze klopt erop en legt het weg (Maaike heeft het nog geen halve minuut geprobeerd). Met de hint dat er aan de deurklink gedraaid moet worden lukt het haar niet,

maar Bram lukt het wel. Vervolgens pakt zij het huisje weer en stopt allemaal karakters door de deur naar binnen. Maaike probeert daarna nog een keer om de deur te openen en sluiten, wat nu wel lukt “klinkdeur weer dicht”.

Bram gaat naar de boom en zegt “Maya de Bij hoort hier in en deze ook” Samen gaan ze alle onderdelen verdelen over de sets. Bram en Maaike zien niet zelf dat de boom open kan, maar met een beetje hulp lukt dit wel. Terwijl Bram de boom van binnen bekijkt straft Maaike de karakters door ze op de grond te laten vallen.

Wanneer de glijbaan wordt ontdekt roept Bram “kijk mama” wanneer er een karakter naar beneden glijd. Beide laten ze verschillende karakters naar beneden glijden.

Als Bram het gieterhuis bekijkt, klapt hij hem open en roept “Dit is een school”. Maaike is ondertussen bezig om te vinden waar de roze glijbaan aan vast moet, ze probeert het op verschillende plekken. Na de tip dat het bij het hondenhuisje moet gaat ze proberen deze open te maken. Het lukt haar niet om hem te openen, ook niet wanneer haar moeder komt helpen. Na het zeggen dat het handvat open moet lukt het de moeder om hem te openen. Ondertussen zit Bram er ook al bij en ziet direct waar de glijbaan hoort. Maaike zegt gelijk “moet ook trappetje”, maar laat vervolgens een poppetje er vanaf glijden. “Nee hoge glijbaan” roept Maaike dan en beide gaan weer naar de hoge glijbaan waar ze verschillende af laten glijden. Bram vindt dan het schommelblad en na de vraag “waar kun je hem aanhangen denk je?” vind hij de goede tak, maar lukt het niet om hem goed op te hangen omdat de schommel te breed is. Na helpen hangt de schommel en stel ik de vraag “waar lijkt het nu op?” “op een bed” antwoord Bram. Hij probeert Peppa er op te leggen, maar wanneer dit niet lukt verplaatst hij zijn aandacht. Na een hint van de moeder ziet Maaike dat het een schommel is maar schenkt er geen aandacht aan. Bram komt ook weer kijken en hangt hem eraan en probeert Maya erop te leggen, maar dan valt de hele tak eraf. Vast maken van de tak lukt met enige moeite. Dan probeer hij alle bladeren een plek te geven, hij vind het vervelend dat het niet lukt.

Maaike gaat weer naar het hondenhuis en het lukt haar nu goed om het te openen en te sluiten. Vervolgens gaan ze met allemaal dingen door de vliegen en lopen ze door de kamer met bijvoorbeeld de gieter boven het hoofd. Dan pakt Bram het hondenhuis en maakt het open en dicht “blijf in je mand” en doet dit meerdere keren. Het los krijgen en vast maken van het handvat blijft hij lastig vinden.

Sessie 5 (Marije, Janine en Elieke, zusjes van 5, 8 en 10 jaar)

Marije (5 jaar) is eerst een beetje verlegen en durft niet zo goed te gaan spelen. Maar wanneer haar grote zussen (8 en 10 jaar) erbij komen komt ze los. Ze probeert alle raampjes van de boom of ze open kunnen en probeert daarna Maya in de bloemstoel te zetten. Dit lukt haar echter niet en Janine helpt haar. Dan probeert ze de stoel neer te zetten in de boom, maar hiervoor moet ze ook de hulp van Janine vragen.

Dan verdelen de zusjes de spullen over de sets, hierbij is het opvallend dat Janine en Elieke sneller zien waar iets bij hoort, zoals de roze glijbaan en de schommel. Maar met de wip zien ze niet wat het is, wanneer gezegd wordt dat het roze dingetje erbij hoort proberen ze het alle drie. Elieke lukt het wel om het goed in elkaar te zetten, maar heeft nog wel de tip nodig dat het moet worden omgedraaid. Wanneer de wip dan goed staat herkennen ze alle drie gelijk wat het is en zetten karakters op de wip.

Alle drie de meisjes krijgen een eigen huis en eigen karakters. Marije heeft de boom, Janine en Elieke komen aanbellen omdat Maya jarig is, “ding dong”. Maya wordt gefeliciteerd en krijgt allemaal cadeautjes. Ze voeren alle drie hele gesprekken tussen de karakters. De meeste van deze gesprekken zijn heel realistisch, maar er zijn ook gesprekken als: “Maya de koningin is gevallen””ohh ik zal haar even pakken”. Wanneer gesprekken niet tussen de karakters plaats vinden maar tussen de zusjes zelf, fluisteren ze. Zodat de karakters het niet ‘hoorden’. Wanneer de karakters zich verplaatsen doen ze dit soms met ‘echte stapjes’ en soms door de karakters van de ene naar andere plek te verplaatsen met grote afstanden. Marije verraadt een verstopplek van haar eigen karakter, door ander eigen karakter het te laten verklappen.

“Wij moeten naar huis” zegt Elieke. De karakters gaan slapen “doei tot morgen”. In een huis gaan ze nog even televisie kijken. Elieke gaat met haar karakter langs alle karakters en zegt “hallo ..., slaaplekker”. Er wordt tijdens het slapen “stiekem “ gespeeld door sommige karakters, “mama mag het niet weten!” Maar een van de karakters van Marije gaat het verklappen aan de moeder.

Tijdens het spelen is Marije soms heel erg geconcentreerd in haar eigen wereldje bezig. Bijvoorbeeld met Maya op een stoel te zetten, zonder dat ze doorheeft wat er om haar heen gebeurd.

V.4 Gesprek met de ouders en creatief gedeelte

Sessie 1 (Lieke, meisje van 3 jaar)

Lieke zit op de peuterspeelzaal. Ze speelt thuis veel met huisje zoals Playmobil Paardenstal[I] en Little pet shop dierenclubhuis[II]. Hierbij speelt ze hele verhalen na, waarbij het vooral gaat over dingen die ze heeft meegemaakt of dagelijkse dingen. Hierbij doet ze ook wel eens mama na “Nee dat mag niet hea”. Ze speelt veel alleen, maar soms met haar broertje of vriendinnetjes. Het liefst sleept ze haar speelgoed overal naar toe, zoals naar buiten, bad, zandbak, et cetera.

De moeder vindt het lastig om echt dingen te creëren, maar door te denken aan de mee genomen speelsets en waar Lieke normaal mee speelt komt ze op dingen wat ze leuk en handig zou vinden:

- Handig als het bij elkaar kan worden ingepakt, zodat het makkelijk kan worden opgeruimd of meegenomen
- Het moet degelijk zijn
- Schooldingen zoals, telraam, klokje, bel
- Een mandje of kamertje om in te slapen (hoeft niet groot te zijn)
- Klepjes die open kunnen waar je iets in kunt leggen
- Deurtjes en vakjes die open en dicht kunnen
- Glijbaan, in het huisje, op het dak of uit een raam
- Meerdere laagjes in het huis: maar daarin school, badkamer, et cetera
- Veel dingetjes erbij
- Licentie kunnen naspelen, dat het echt is

Lieke vindt het wel interessant en komt er ook even bij zitten. Haar moeder vraagt wat haar leuk lijkt:

- Schoolbankje
- Trampoline

Gesprek en creatief gedeelte is gedaan met de moeder

Sessie 2 (Jinthe, Loïs en Judith, meisjes van 3, 5 en 6 jaar)

Het Jinthe (3 jaar) zit op de peuterspeelzaal en gaat na de zomervakantie naar school. Het Loïs (5 jaar) zit samen met haar vriendinnetje Judith (6 jaar) in groep 2.

Beide meisjes houden van poppen, ballet, verkleedkleren, strijkkralen, Ipad, kleurboeken (vooral met stickers), glittertjes, barbies, buitenspelen, ‘heksensoep maken’ (lekker buiten allemaal dingen door elkaar heen roeren), lego en duplo. Ze zijn op speelgoed vaak snel uitgekeken. Hierbij fantaseren ze niet veel gekke dingen, maar spelen heel soms wel dagelijkse gebeurtenissen na. Veel liever zijn de meisjes aan het bewegen en geven ze een show, zoals een eigen k3 show.

Bij het kopen van speelgoed let de moeder graag op dat het educatief en creatief is, bijvoorbeeld Loco[III]. Het Loïs vindt de licentie niet meer zo leuk, maar Judith vindt het nog wel leuk.

Bij het creatief bezig zijn maakt de moeder een creatie niet gerelateerd aan de licentie. Namelijk een strand, met een palmboom, een bootje en een vlieger. Tijdens het creatief bezig zijn komen er allemaal ideeën boven drijven:

- Er moeten verrassende elementen inzitten, bijvoorbeeld iets wat plotseling tevoorschijn komt
- Verschillende materialen om te kunnen ontdekken, maar misschien is dit voor iets jongere kinderen
- Iets kunnen open maken, zodat je erin kunt kijken
- Een doorkijkraampje, lampje of deurbel zou heel leuk zijn
- Het moet niet snel kunnen breken of scherp zijn
- Als er twee ingangen zijn, dan kun je ‘rondjes’ erdoorheen rennen
- Verkleedkleren voor de poppetjes, zoals helmen, hoedjes en piraten
- Als echt iets met de poppetjes kunnen, zoals verkleden
- Dat de poppetjes ergens in kunnen, bijvoorbeeld een karretje

Gesprek is met beide ouders en creatief gedeelte is gedaan met de moeder

Sessie 3 (Job, jongen van 3 jaar)

Job gaat naar de peuterspeelzaal en het kinderdagverblijf. Hij speelt veel met auto’s, duplo en buiten met fietsen en trekkers. Daarbij verzint hij hele verhalen, met thema’s zoals brand en trauma helikopter.

Bij het spelen met de duplo maakt hij zelf een muur, toren of een schilderij (verschillende blokjes opeen grondvlak). Maar met een beetje hulp kan hij iets

meer zoals een huis, na het maken gaat hij daar dan lekker mee fantaseren.

Job speelt veel alleen en kan zich goed vermaken. Maar wanneer hij buiten in de speeltuin speelt kan hij ook makkelijk met vreemden meespelen. Hij vindt overal en altijd wel iets om mee te gaan spelen, daarom sleept hij dan ook niet zijn speelgoed overal naar toen. Hij maakt bijvoorbeeld heel makkelijk van dingen een drumstel of gaat een boek lezen. Een ding wat hij veel doet is een laptop maken van een boek, waarbij het echt het typen nadoet. Ook vieren zijn auto's af en toe een verjaardagsfeestje, de jarige gaat langs de andere auto's om ze uit te nodigen. Elke auto krijgt dan een eigen stem. Tijdens zijn spel praat hij veel hardop en tegen de poppetjes.

Bij het creatieve gedeelte vindt de moeder het lastig om echt te gaan knutselen. Maar er komen al wel ideeën los wat ze leuk zou vinden:
- Het moet open en dicht kunnen, om mee te kunnen nemen
- Losse dingen erin zoals mandjes, etensbakken, speelgoed, botjes
- Meerdere verdiepingen, zodat hij meer plek heeft om zijn spel te kunnen verdelen
- Verdiepingen of kamers indelen in slapen, spelen, et cetera
- Hekjes om een 'tuintje' mee te kunnen afzetten, om daar binnen te spelen. Want honden mogen niet weglopen. Dit doet hij ook wanneer hij met boerderijen speelt en dan speelt hij echt alleen binnen de hekjes.
- Iets waarmee je wat kunt bouwen, wat nog wat moet worden
- Tafel
- Trap, zodat je wel echt van de ene naar de andere ruimte kunt komen. 'Springen' kan ik het echt ook niet
- Tuin of voetbalveld

Job komt ook even kijken en dan vraagt zijn moeder wat hij leuk zou vinden:
- Glijbaantjes
- Verstoppertje
- Tikkertje
- Tellen
- Ambulance
- In auto's zitten, die vanzelf gaan
- Op de vraag wat leuker is een draaimolen, schommel en glijbaan antwoordt hij draaimolen.

Gesprek en creatief gedeelte is gedaan met de moeder

Sessie 4 (Maaike en Bram, meisje en jongen van 3 en 5 jaar)

Maaike gaat naar de peuterspeelzaal en Bram zit in groep 2. Ze spelen veel met duplo en ook met lego, buiten spelen, filmpje kijken en kleuren. Ze spelen vaak wel met twee broertjes/zusjes samen, maar met drie tegelijk is net wat te veel.

Tijdens het spelen zijn er veel verhalen. Zoals bij duplo met huizen, hondjes die een naam krijgen en spullen vervoeren. Maaike heeft ook verhalen als vader en moedertje, met poppen, omkleden en neemt haar pop ook wel eens mee op de fiets. Maaike vindt de licentie en de jongen vindt het "niet heel", zoals hij zelf zegt.

Bij het vragen naar ideeën en wensen refereert de moeder eerst naar de meegebrachte sets. Hierin ziet ze een verschil in materiaal, welke bij de boom van Maya het fijnst voelt en er het stevigst uitziet. De blaadjes die daar echter bij zitten, zijn niet prettig omdat ze het geen plekje kunnen geven. Eerder herkenbare dingen zoals een mandje of botje zou leuk zijn. Het handvat van het hondenhuis vindt ze niet echt handig.

Het echt creëren van dingen vindt de moeder lastig, maar aan de hand van materialen beschrijven wat ze goed of minder goed zou vinden gaat wel goed:
- Flexibel zoals klei zou fijn zijn
- Moeten herkenbare kleuren zijn (aan de hand van de stiften)
- Niet te veel dunne dingen (aan de hand van het papier)
- Niet te fijn zoals draad

Andere ideeën en opmerkingen van de moeder zijn:
- Het moet duidelijk zijn waar het hoort, duidelijke functie
- Glijbanen zijn heel leuk
- Krukjes
- Deurtjes
- Raampje waar je door heen kan kijken

Tijdens het kopen van speelgoed let ze erop dat het stevig is, van goede kwaliteit en degelijk eruit ziet. En dat het iets is, dat het duidelijk is wat ze ermee kunnen en als laatst natuurlijk dat het er leuk uitziet. Maaike heeft een Peppa Pig treintje, ziet er heel leuk uit, maar de poppetjes kunnen niet goed zitten. Dit

is heel vervelend en dan zou vast klikken beter zijn. Speelgoed vindt de moeder vaak zo duur.

Gesprek en creatief gedeelte is gedaan met de moeder

Sessie 5 (Marije, Janine en Elieke, zusjes van 5, 8 en 10 jaar)

Marije zit in groep 1 en speelt vaak met de barbies heel lang stil op haar kamer. Dan kan ze heel geconcentreerd allemaal fantasie verhalen bedenken. Maar ook speelt ze veel met de duplo, playmobil en lego. Wanneer ze met Lego speelt kan ze al aan de hand van voorbeelden dingen in elkaar zetten. Maar ook spelletjes doen en kleinen, vindt ze leuk. Volgens de moeder zou ze zelf als hobby filmpjes kijken zeggen, ze is dan ook heel handig met een tablet.

Tijdens het samenspelen heeft vaak elk kind een eigen huisje en dan gaan ze bij elkaar op visite, picknicken of verjaardagen komen dan langs. Ze spelen alle drie veel met rollenspellen, ook de oudste. Dit doen ze bijvoorbeeld met playmobil of Littlest Pet shop. Elieke doet dit ook nog steeds met vriendinnetjes van haar eigen leeftijd.

Marije begint de licentie al minder leuk te vinden, Janine en Elieke vinden het ook niet meer leuk. Maar wanneer er ene filmpje op staat kijken ze wel mee en vinden ze het stiekem wel leuk. Maar ze zouden er niet voor kiezen. De licentie vinden de ouders een gezellige en leuke serie. Het jongere zusje (1 jaar) vond vorige jaar de licentie al leuk.

De moeder kiest ervoor om verschillende dingen te kleien die ze leuk zou vinden. Op een gegeven moment komt Marije er ook bij zitten. De dingen die genoemd worden zijn:

- Hondenmandjes
- Bal om mee te spelen
- Glijbaantje (noemt Marije)
- Glijbaantje uit het raampje, uit het hok gaan door te glijden en dan ergens anders weer een trappetje om naar binnen te komen.
- Schommel (noemt Marije)
- Hondenhok als boomhut
- Keuken met oven (die open kan) en een taartje dat erin kan
- Gordijntjes voor de raampjes
- Geluidje of lampje dat aan kan
- Radiootje
- Keuken (noemt Marije)
- Tafeltje, stoeltje, krukjes
- Slaapmutsjes
- Kachel met schoorsteen op het dak
- Telefoon of laptop, maar dat past niet zo goed bij de licentie

Gesprek is met beide ouders en creatief gedeelte is gedaan met de moeder

V.5 Analyse van de speelsets a.d.h.v. het spelen

Om te kijken wat de kinderen leuk vinden aan de speelsets, wat ze ermee doen en wat ze niet of nauwelijks doen is gekeken naar de speelsets. De bevindingen zullen hieronder worden beschreven.

Maya de Bij Speelboom en karakters

De eerste speelset is die van Maya de Bij en de bijbehorende karakters (Maya de Bij (Maya (2x), Juffrouw Cassandra en Koningin) (zie figuur IV.5). Met deze set is het meest gespeeld door de kinderen. Hierbij vonden ze het heel leuk om de boom te openen en sluiten. Het laatste stukje sluiten was soms lastig omdat de lagen elkaar soms blokkeren. Ook het eerste stukje openen was af en toe lastig, dit kwam omdat die dan stevig dicht zat geklikt.

Figuur IV.5 Maya de Bij Speelboom en karakters

Onderaan de boom zit een voordeur welke door de kinderen bijna niet gebruikt werd, evenals de hele onderste woonlaag. Dit komt waarschijnlijk omdat je er niet goed bij kunt. Onderaan de boom zitten ook twee bloemetjes, deze maken dat de boom er vrolijk uit ziet. Maar tijdens het spelen werd hier niet naar omgekeken, er werd hoogstens een keer aan gedraaid.

Er zijn verschillende raampjes in de boom waarvan enkele naar binnen open geklapt kunnen worden (zie figuur IV.6) Deze worden wel gebruikt door de kinderen, voor sommige is het wel lastig om de bijtjes naar buiten te laten gaan door de ramen.

Aan de zijkant van de boom staat een grote zonnebloem (zie figuur IV.7), in het hart van deze bloem zit een klokje met wijzers. Er wordt door de kinderen wel aan de wijzers gedraaid, helaas viel tijdens de vierde sessie een van de wijzers eraf omdat ze niet sterk genoeg zijn. Ook is het jammer dat de bloem makkelijk van de steel af valt, maar er weer lastig op te plaatsen is. Dit komt omdat hij maar op één manier erop past, wat verwarrend is omdat hij rond is. Aan de steel van de zonnebloem zit een blad waar de karakters op kunnen zitten en als lift gebruikt kan worden (zie figuur IV.8). Dit werd echter niet herkent door de kinderen.

Figuur IV.6 Raampje in de Maya de Bij Speelboom

Figuur IV.8 Maya de Bij op het blad aan de zonnebloem

Figuur IV.7 Zonnebloem met klok en liftje

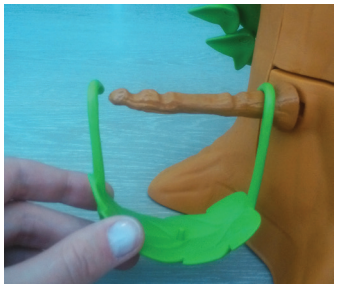
Aan de achterkant van de boom zit een glijbaan (zie figuur IV.8). Deze glijbaan vinden de kinderen geweldig en laten verschillende karakters er vaak vanaf glijden, dit onderdeel van de speelboom is zeker een groot succes. Aan de onderkant van de glijbaan zitten verschillende losse blaadjes waarvan er een aantal snel vanaf vallen, deze hebben als enige functie 'versiering' van de glijbaan.

Aan de zijkant van de boom hangt aan een tak een schommel voor de bijen (zie figuur IV.9). Helaas vervormt de schommel gemakkelijk en past hij daardoor niet meer aan de tak (zie figuur IV.10). Doordat hij daardoor niet past was er vaak teleurstelling bij de kinderen. Wanneer de schommel weer terug gebogen was en hij wel paste vonden de kinderen de schommel wel leuk. De schommel vervormt zo eenvoudig door het zachte materiaal en omdat de vorm kinderen uitnodigt om eraan te trekken. Ook de tak valt er eenvoudig af.

Bij de speelboom zitten vier losse bladeren, twee opgerolde en twee vlakke (zie figuur IV.11). Deze bladeren hebben geen plaats waar ze aan de boom

Figuur IV.8 Glijbaan aan de achterzijde van de Speelboom

Figuur IV.9 Schommel met Maya de Bij

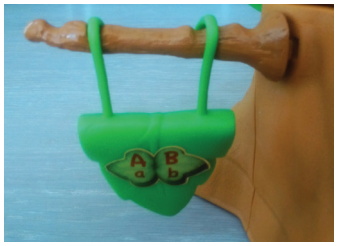


Figuur IV.10 Vervormde schommel

Figuur IV.11 Losse bladeren

Figuur IV.12 Losse bladeren aan de rand van de boom

Figuur IV.13 Bladeren aan de bovenkant



Figuur IV.14 Hangend blad

vast gemaakt kunnen worden, ook al wordt dat wel gesuggereerd door de gaatjes in de bladeren. Dit zorgt voor verwarring en teleurstelling bij de kinderen, omdat ze niet weten wat ze er mee moeten doen. Loïs (sessie 2) heeft wel een plekje gevonden op ze op te hangen (zie figuur IV.12). Ook in de top van de boom zitten bladeren (zie figuur IV.8 en IV.13), geen enkel kind heeft hier echt aandacht aan besteed en het blad valt heel makkelijk uit de tak. Als laatst is er nog een blad wat aan de tak van de schommel gehangen kan worden (zie figuur IV.14), nadat kinderen dit hebben opgehangen doen ze er niets meer mee.

In het midden van de boom zit een honingraat met daaraan twee takjes, welke op en neer kunnen (zie figuur IV.15) deze zijn echter door geen enkel kind op en neer bewogen. Wel is er een accessoire aangehangen (zie figuur IV.16). Deze accessoire heeft geen duidelijke functie en wordt door kinderen opgehangen of weggelegd. Sommige noemen het een tasje of lampje.

Figuur IV.15 Beweegbare tak in de speelboom

Figuur IV.16 Rode accessoire opgehangen aan een tak

Dit niet herkennen van wat het moet zijn geldt ook voor (waarschijnlijk) een tv-toestel (zie figuur IV.17). Dit wordt door de kinderen ook wel als stoeltje of kastje aangezien. Wanneer gezegd wordt dat het een tv-toestel is gebruiken ze het nog vaak niet.

Figuur IV.17 Tv-toestel

Verder zitten er bij de speelboom paddenstoelen (zie figuur IV.18 en IV.19) en een bloem (zie figuur IV.20) die als stoelen gebruikt kunnen worden (zie figuur IV.21). De paddenstoelen kunnen ook opgestapeld worden en beide kunnen op verschillende plaatsen in de boom vastgeklikt worden. De paddenstoelen worden niet altijd als zodanig herkent en Lieke (sessie 1) noemt het zelfs paraplu's. Het neerzetten van de karakters op de bloemstoel is vaak lastig. Wanneer dit gelukt is en deze op de grond neergezet wordt valt hij ook nog is om. En als geprobeerd wordt om hem in de boom te zetten past hij niet op elk pinnetje, dit zorgt er dus voor dat het voor sommige kinderen frustrerend en lastig kan zijn. Echter geeft het ook stimulatie tot ruimtelijk inzicht.

Figuur IV.18 Paddenstoel

Figuur IV.19 Paddenstoelen

Figuur IV.20 Bloemstoel

Figuur IV.21 Maya en Koningin op de stoelen

Bij de speelboom zitten drie karakters namelijk Koningin, Juffrouw Cassandra en Maya de Bij. Tijdens de sessie zijn er echter twee Maya's meegenomen voor de kinderen (zie figuur IV.22). De karakters blijven allemaal lastig staan. Ook kloppen ze niet helemaal met de tv-serie, Lieke (sessie 1) vroeg dan ook "Waar zijn Maya de Bij haar vleugels?". Aan de onderzijde van de karakters zit een gaatje waarmee ze vastgemaakt kunnen worden op onder andere de stoelen en de schommel. Dit is voor sommige kinderen nog best lastig. Ook verschillende de pinnetjes van grootte, waardoor het op de ene lastiger gaat dan op de andere.

Het systeem met de pinnetjes werkt echter wel goed, alleen is het verwarrend dat er enkele pinnetjes zijn waar helemaal niets op past.
Verder is er bij de speelboom een stickervel geleverd, deze is gebruikt bij de tweede sessie. Deze meisjes vonden het heel leuk. Alleen is het maar voor eenmalig gebruik en vallen sommige stickers eraf en zijn andere er juist helemaal niet af te krijgen.

Figuur IV.22 Juffrouw Cassandra, Maya, Maya en Koningin

Figuur IV.23 The Hive Honeydew School

The Hive Honeydew School met karakters

Een andere set die meegenomen is is van The Hive, deze serie wordt niet uitgezonden in Nederland. Hierdoor kenden de kinderen de karakters en de school niet. De school is in de vorm van een gieter (zie figuur IV.23), doordat het deze vorm had gingen kinderen het ook gebruiken als een gieter. De school wordt door de kinderen ook als zodanig herkent, zoals Bram die riep "Dit is een school" (sessie 4). Aan de school zit een vloertje die omhoog geklapt kan worden (zie figuur IV.24 en IV.25), dit wordt door de kinderen gezien als dat de school en of gieter dicht is. Er werd door een van de moeders opgemerkt dat het materiaal eruit ziet alsof het snel breekt.

Aan de voorkant zitten twee deurtjes, waarvan er een open gemaakt kan worden (zie figuur IV.26). Een deur die niet open kan is voor een aantal kinderen niet logisch, maar de ander werd er niet minder door gebruikt.

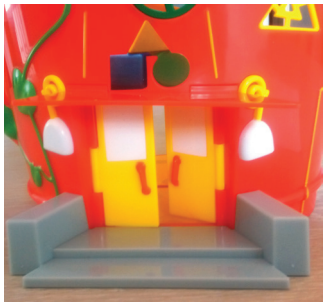
Omdat bijen horen kunnen vliegen zit er aan de binnenkant van de gieter een gele rails, waar Buzzbee met een hanger op zijn rug aangehangen kan worden (zie figuur IV.27). Dit snappen de (bijna) alle kinderen niet, er was maar een meisje tijdens de laatste sessie die de bij eraan hing. Ook na het vertellen aan de kinderen in de andere sessies dat je met het ding op de rug van Buzzbee je hem kunt ophangen leggen ze de link niet met de gele rails. Wel werd de bij een keer aan de schoolbel gehangen (zie figuur IV.28). Deze schoolbel vinden de kinderen leuk, ze vinden het alleen jammer dat het ze niet lukt om er geluid mee te maken. Tijdens sessie 4 probeerde de moeder van de kinderen het, maar het lukte haar ook niet. Naast de bel zit een klokje (zie figuur IV.29), er zijn verschillende kinderen die deze gebruikten. Maar hij werd niet altijd ontdekt, waarschijnlijk omdat hij vrij klein is.

Bij de school zit een schoolbord (zie figuur IV.30) en een tafel met twee krukjes (zie figuur IV.31). Veel kinderen herkenden niet dat het een schoolbord was, waarschijnlijk omdat deze niet meer zo worden gebruikt op school. Doordat er een sticker van Maya de Bij op zat werd het door kinderen een ‘schilderij’ of ‘foto’ genoemd. Ook werd het een aantal keer zo plat mogelijk geduwd. De tafel en krukjes herkenden de kinderen en gingen de karakters op zitten. Maar niet alleen de karakters zaten erop, tijdens de eerste sessie ging Lieke zelf op de tafel zitten.

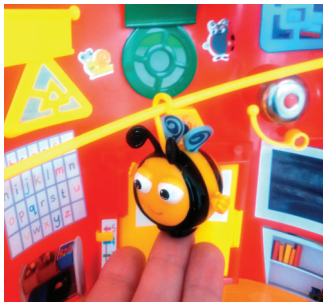
De karakters bij deze set zijn Buzzbee (de bij) en Miss Ladybird (het lieveheersbeestje), deze zijn weergegeven in figuur IV.32 en IV.33. Met Buzzbee werd wel gespeeld, maar Miss Ladybird nodigde niet uit tot spelen. Ze herkenden wel dat het een lieveheersbeestje was, maar konden er niets mee.

Figuur IV.24 De gieter geopend

Figuur IV.25 De gieter gesloten

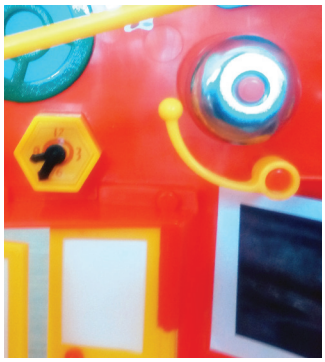


Figuur IV.26 Deurtjes van de gieter



Figuur IV.27 Buzzbee aan de rails

Figuur IV.28 Buzzbee aan de schoolbel



Figuur IV.29 Klokje en schoolbel

Figuur IV.30 Schoolbord met Maya sticker en penseel

Figuur IV.31 Tafel en krukjes

Figuur IV.32 Miss Ladybird en Buzzbee

Figuur IV.33 Miss Ladybirds en Buzzbee’s achterzijde

Soft Spots draagbare puppy speelset

Het derde huisje waar de kinderen tijdens de sessies mee konden spelen is van Soft Spots (zie figuur IV.34). Hierbij zitten echter in de verpakking geen puppy's bij, dus de kinderen gebruikten andere karakters hierbij. Ook bij dit huisje vonden de kinderen het leuk om het vaak te openen en sluiten. Dit openen en sluiten is echter lastig bij dit huisje. Alle kinderen hadden hier de eerste keer hulp bij nodig. Na de tip dat de handvatten geopend moesten worden, lukte het bij een aantal kinderen (zie figuur IV.35). Tijdens de vierde sessie had de moeder die tip ook nodig om het te kunnen openen. Nadat de kinderen het eenmaal gezien hadden lukte het vaak, soms met enige moeite. Dit komt bijvoorbeeld omdat de handvatten kunnen blijven haken aan het dak of elkaar, weergegeven in figuur IV.36 en IV.37. Bij het sluiten zijn er ook problemen, weergegeven in figuur IV.38 en IV.39. Maar wanneer dit alles lukt kan hij handig worden meegenomen, zie figuur IV.40.

Aan het huisje is nog een onderdeel dat wat oefening nodig heeft en wat de meeste kinderen niet zelf kunnen bedenken de eerste keer. Dit is de voordeur van het huisje, welke op slot kan door aan de deurklink te draaien (zie figuur IV.41 en IV.42). Aan de binnenkant van het huisje kan een roze glijbaan geplaatst worden (zie figuur IV.43). Dat de roze glijbaan bij het huis hoort werd niet altijd gezien, maar waar in het huis zagen de kinderen wel gelijk. Binnen in het huis is ook een hondenmand welke omhoog en naar beneden kan als een lift. Aan de achterkant van het huis zit een hondenbot, welke is verbonden aan het hondenmand (zie figuur IV.44 en IV.45).

Figuur IV.34 Soft Spots draagbare puppy speelset

Figuur IV.35 Handvatten moeten worden geopend

Figuur IV.36 Handvat blijft haken bij openen

Figuur IV.37 Handvatten blijven haken bij openen

Figuur IV.38 Handvat blokkeert bij sluiten

Figuur IV.39 Handvatten zitten gedraaid

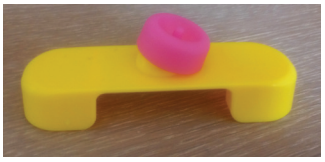
Figuur IV.40 Hondenhuisje kan worden meegenomen

Figuur IV.41 Geopende deur

Figuur IV.42 Geopende deur

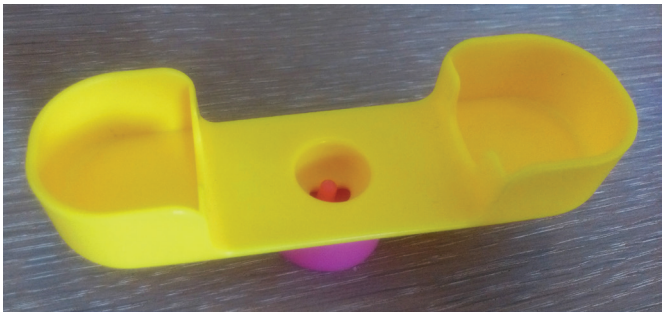
Figuur IV.43 Hondenmand

Figuur IV.44 Hondenbot



Figuur IV.45 Poging om wip in elkaar te zetten (1)

Figuur IV.46 Poging om wip in elkaar te zetten (2)



Figuur IV.47 Wipwap

Bij het huis zit ook een leuke wipwap. Deze bestaat uit een geel en roze onderdeel, kinderen zien niet zelf dat deze bij elkaar horen en wat de onderdelen zijn. Het gele onderdeel wordt onder andere een telefoon of tafel genoemd. Na het vertellen dat de onderdelen bij elkaar horen proberen kinderen het te combineren, maar zien niet dat het een wip is. Wanneer de wip in elkaar staat zijn kinderen enthousiast en vinden ze het leuk. Jongere kinderen laten hem op en neer gaan met alleen hun vinger en oudere kinderen lukt het om het te doen met karakters erin. In figuur IV.45 en IV.46 zijn de verschillende pogingen van kinderen weergegeven, in figuur IV.47 staat de goede positie.

Peppa Pig karakters

Naast de sets zijn er ook twee karakters van Peppa Pig gebruikt, namelijk Peppa Pig zelf en Zoë Zebra (zie figuur IV.50 en IV.51). De kinderen lieten Peppa en Zoë wippen en glijden. Deze figuurtjes kunnen hun armen en benen bewegen, dit werd vooral gedaan door de kinderen wanneer ze ze probeerden neer te zetten in de wip.

Fantasieverhalen

Het thema wat kinderen vaak naspeelden was dat de karakters moesten gaan slapen. Bij Maya de Bij ontbrak de bloem waar ze in de serie slaapt, voor een aantal kinderen was dit teleurstellend omdat het niet klopt voor hen.

V.6 Oneigenlijk gebruik

In figuur IV.52 is een mindmap met oneigenlijk gebruik weergegeven, tijdens het ontwerpen moet hiermee rekening worden gehouden.

V.7 Conclusies uit observatie

De belangrijkste conclusies uit de observatie van de kinderen en het speelgoed zijn als volgt:

- Onderdelen moeten een duidelijke functie hebben / duidelijk zijn wat het is
- Onderdelen moeten niet blijvend kunnen vervormen
- De speelset moet kloppend zijn met de tv serie/ boekjes en er moeten geen belangrijke dingen ontbreken
- Openen en sluiten vinden kinderen leuk om vaak te doen, dit moet niet te moeilijk zijn, maar mag wel uitdagend zijn
- Liften worden niet gebruikt
- Kinderen vinden glijbanen en wippen geweldig
- Kinderen spelen vaak na dat de karakters gaan slapen
- Bewegende onderdelen en onderdelen met interactie mogelijkheden zorgen voor meer speelplezier
- Bevestigingssystemen moeten goed werken anders is het frustrerend of verwarrend
- Onderdelen moeten er niet te snel vanaf vallen en er goed op te zetten zijn
- Voor ouders moet duidelijk zijn hoe het geopend moet worden, kinderen mogen wel even zoeken
- Iets mag uitdagend zijn, maar moet wel lukken na voordoen en nadoen, hierin moet een goed evenwicht worden gezocht.
- Het speelgoed moet van kwaliteit zijn en dit ook uitstralen

V.8 Referenties

I. Bol.com (z.d.). Playmobil speelbox paardenstal. Geraadpleegd op 2 mei 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/playmobil-speelbox-paardenstal-5418/1004004013213836/

II. Bol.com (z.d.). Littlest Pet Shop Dierenclubhuis. Geraadpleegd op 2 mei 2015 van: http://www.bol.com/nl/p/littlest-pet-shop-dierenclubhuis/1004004007095636/)

III. Noordhoff uitgevers (z.d.). Loco leerspellen. Geraadpleegd op 2 mei 2015 van: http://www.locoleerspellen.nl/wps/portal/leerspellen

Figuur IV.52 Mindmap gebruikssituaties

Bijlage VII. Veiligheid

Veiligheid is een belangrijk aspect wanneer het gaat om producten voor kinderen. Je wilt geen veiligheidsrisico's met je product veroorzaken, zeker niet wanneer het gaat om kinderen. Er is hier ook wetgeving omheen met keurmerken, wanneer hieraan niet voldaan wordt mag het product niet worden verkocht. Daarom is de volgende onderzoeksvragen geformuleerd: Wat zijn de eisen en richtlijnen met betrekking tot veiligheid?

Deze vragen zullen worden beantwoord in deze bijlage. In de eerste paragraaf zal worden ingegaan op de informatie die de overheid geeft vanuit de Nederlandse Voedel- en Warenautoriteit, vervolgens zal van daaruit worden ingegaan op de Warenwetbesluit speelgoed in paragraaf 9.2 en CE-markering in paragraaf 9.3. Tijdens het ontwerp is er samen het bedrijf gekeken naar de veiligheid, dit is in paragraaf 9.4 beschreven. In paragraaf 9.5 worden de belangrijkste conclusies beschreven.

VII.1 Nederlandse Voedsel- en Warenautoriteit

De overheidsinstantie die gaat over speelgoed is de Nederlandse Voedsel- en Warenautoriteit (NVWA) in samenwerking en overeenstemming met de Europese Commissie. De NVWA heeft op hun website staan dat het bedrijf voor de producten die het bedrijf ontwerpt, product of verhandelt zelf verantwoordelijk is voor de veiligheid. Waarbij de definitie van speelgoed volgens de Europese Commissie als volgt is: "Alle producten of materialen die zijn ontworpen of bedoeld om mee te spelen, al dan niet uitsluitend door kinderen onder de 14 jaar" (Europese Commissie, z.d. a).

De strenge veiligheidseisen voor speelgoed zijn opgesteld aan de hand van leeftijd, gedrag, lichaamsbouw en vaardigheden van het kind. Om hieraan goed te voldoen moet naar het volgende worden gekeken (Nederlandse Voedsel- en Warenautoriteit, z.d. a):

- Bepaal of het product onder de definitie van speelgoed valt.
- Bepaal voor welke leeftijdscategorie het product wordt ontworpen.
- Kijk of er specifieke veiligheidseisen zijn, wetgeving is of normen zijn voor het speelgoed.
- Het artikel moet worden voorzien van de verplichte aanduidingen, zoals naam, adresgegevens, waarschuwingen met betrekking tot de leeftijd.
- De CE-markering is verplicht, maar deze mag niet zomaar worden aangebracht. Dit gaat op basis van onderbouwing dat het speelgoed voldoet aan de essentiële veiligheidseisen.
- Waarschuwingen mogen niet in strijd zijn met het gebruik waarvoor het bestemd is.
- De producent moet van het speelgoedartikel een technisch dossier hebben. In dit dossier staan alle relevante gegevens met betrekking tot de eisen.

Wanneer een bedrijf handelt in speelgoed moet het voldoen aan de Warenwetbesluit speelgoed 2011. Deze wet komt rechtstreeks voort de Europese Richtlijn Speelgoed 2009/48/EG en is geldig sinds 2011. Het doel van deze richtlijn is ervoor te zorgen dat alle op de markt gebrachte producten veilig zijn (Nederlandse Voedsel- en Warenautoriteit, z.d. a). De Europese Commissie heeft een richtsnoer gegeven op de richtlijn gemakkelijker te kunnen toepassen in de praktijk, namelijk de Richtlijn 2009/48/EG betreffende de veiligheid van speelgoed. De NVWA ziet erop toe dat de regels met betrekking tot veiligheid van speelgoed worden nageleefd (Europese Commissie 2013: Europese Unie, 2009).

VII.2 Warenwetbesluit speelgoed

De Warenwetbesluit speelgoed is ingegaan op 20 juli 2011, met deze wet worden het verhandelen, importeren en produceren van speelgoed aan banden gelegd. Het is verboden om scheelgoed te vervaardigen, te verhandelen of in Nederland te importeren wanneer het niet voldoet aan de voorschiften uit deze wet. De Warenwetbesluit speelgoed verplicht verschillende artikelen uit de Europese Richtlijn Speelgoed 2009/48/EG. In deze paragraaf zal alleen worden ingegaan op de verplichtingen die van belang zijn voor deze opdracht.

Speelgoed en de chemische stoffen die het bevat mogen bij gebruik geen gevaar voor de veiligheid of gezondheid van gebruikers of derden opleveren. Het gebruik is hierbij passend bij de bestemming of gezien het gedrag van kinderen kan worden verwacht.

Hierbij moet rekening gehouden worden met de vaardigheden van de gebruikers, en soms ook van degenen die toezicht hebben tijdens het gebruik. Voor kinderen jonger dan 36 maanden moet hier nog strikter opgelet worden. Bij dit alles wordt ervan uit gegaan dat het speelgoed aan de essentiële veiligheidseisen voldoet tijdens de te verwachten en normale gebruiksduur.

De fysische en mechanische eisen zijn belangrijk binnen deze opdracht. De eisen die (mogelijk) van belang zijn voor de speelset zijn als volgt:

- Speelgoed en onderdelen daarvan hebben de vereiste mechanische sterkte en in voorkomend geval de vereiste stabiliteit om de bij het gebruik uitgeoefende druk te weerstaan zonder dat zij breken of kunnen vervormen en risico van lichamelijk letsel opleveren.
- Bereikbare hoeken, uitstekende delen, snoeren, kabels en bevestigingen van speelgoed zijn zodanig ontworpen en vervaardigd dat het risico van lichamelijk letsel bij contact zo klein mogelijk is.
- Speelgoed is zodanig ontworpen en vervaardigd dat het gebruik ervan geen of slechts minimaal risico meebrengt ten gevolge van de beweging van de onderdelen ervan.
- Speelgoed en onderdelen daarvan leveren geen risico van verwurging op.
- Speelgoed en onderdelen daarvan mogen geen enkel risico van verstikking opleveren door afsluiting van de luchtstroom als gevolg van externe obstructie van de mond en neus.
- De afmetingen van speelgoed en onderdelen daarvan moeten zodanig zijn dat zij geen enkel risico van verstikking opleveren door afsluiting van de luchtstroom als gevolg van obstructie door voorwerpen die in de mond of keelholte of bij de ingang van de lagere luchtwegen klem zitten.
- De vorm en de samenstelling van projectielen en de kinetische energie die zij bij lancering door daarvoor ontworpen speelgoed kunnen ontwikkelen, zijn zodanig dat er, gelet op de aard van het speelgoed, geen risico van lichamelijk letsel voor de gebruiker of voor derden bestaat.

Met betrekking tot hygiëne is er de volgende eis: Speelgoed is zodanig ontworpen en vervaardigd dat aan de eisen inzake hygiëne en reinheid wordt voldaan en elk risico van infectie, ziekte en besmetting wordt vermeden.

Naast deze regels zijn er nog veel meer regels, deze hebben bijvoorbeeld betrekking op materiaal, verpakkingen, vermeldingen en procedures. Bijvoorbeeld dat instructies en informatie over de veiligheid moeten in ieder geval in het Nederlands zijn geschreven. Waarbij waarschuwingen en veiligheidsvoorschriften worden gebruikt. Deze regels zijn echter niet van belang bij het ontwerp en zullen daarom niet worden behandeld. Wanneer het product in productie wordt genomen door het bedrijf moet het hier wel naar kijken (Nederlandse overheid, 2011: Europese Commissie, 2013: Europese Unie, 2009).

VII.3 CE-markering

Zoals eerder vermeldt moet het speelgoed een CE-markering hebben. De CE-markering heeft als doel om veiligheid en handel te bevorderen binnen de EER (Europese Economische Ruimte), de Europese Unie en Liechtenstein, Noorwegen en IJsland. Om deze markering te krijgen moet het voeldoen aan de veiligheidseisen.

Wanneer het speelgoed volledig is geproduceerd volgens de Europese geharmoniseerde normen, mag de fabrikant zelf of een gemachtigde vertegenwoordiger in de EU de interne productiecontrole uitvoeren. Wanneer deze normen er niet zijn voor het product, wanneer deze niet volledig zijn nageleefd of wanneer de fabrikant het graag wil moet een derde partij het speelgoed keuren. Deze derde partij is een instantie welke zijn aangesteld door de lidstaten, deze zijn terug te vinden in de NANDO (New Approach Notified and Designated Organisations) databank.

Nadat de instantie het product positief beoordeeld is technische documentatie vereist. Dit moet het mogelijk maken om de overeenstemming van het speelgoed met de vereisten van de richtlijn te kunnen beoordelen. De volgende documentatie is verplicht:

- Een beschrijving van de middelen waarmee de fabrikant garandeert dat de productie overeenstemt met de normen
- Wanneer er sprake is van een derde partij: een EG-typecertificaat opgesteld door een aangemelde instantie, kopieën van de documenten die de fabrikant aan de instantie heeft overhandigd, een beschrijving van de middelen waarmee de fabrikant de overeenstemming van het goedgekeurde model garandeert
- Wanneer er geen sprake is van een derde partij: een EG-certificaat opgesteld door de fabrikant of gemachtigde

- De adressen van de locaties die gebruikt worden voor de vervaardiging en opslag van het product, gedetailleerde informatie inzake het ontwerp en de vervaardiging van het product

Al deze documentatie moet de fabrikant of zijn gemachtigde die in de Europese Gemeenschap is gevestigd gedurende 10 jaar na de datum waarop het laatste product in de handel is gebracht bewaren. Het EG-typecertificaat is de verklaring voor de enige verantwoordelijkheid van de fabrikant of gematigde voor het overeenstemmen met de relevante richtlijn. Het vaststellen van de verklaring is een wettelijke verplichting en deze moet minstens in het Engels of Nederlands zijn opgesteld. De Nederlandse Voedsel- en Warenautoriteit houdt er toezicht op dat de CE-markering niet wordt misbruikt (Europese Commissie, z.d. a: Europese Commissie, z.d. b: Nederlandse Voedsel- en Warenautoriteit, z.d. b: Europese Commissie, z.d. c: Nederlandse Overheid, 2011: Europese Unie, 2013).

Na dit alles mag de CE-markering worden aangebracht op het speelgoed, op een daarop aangebracht etiket of op de verpakking. Dit alles moet zichtbaar, leesbaar en onuitwisbaar zijn. Als het niet van buiten zichtbaar is moet het tenminste op de verpakking worden aangebracht. Bij klein speelgoed of speelgoed dat uit kleine deeltjes bestaat, kan de CE-markering worden aangebracht op een etiket of in een begeleidende folder. De twee delen van de markering moeten dezelfde verticale afmetingen hebben en mogen niet kleiner zijn dan 5 mm. De CE-markering moet de juiste verhoudingen hebben, in figuur 9.1 zijn deze weergegeven (Europese Commissie, z.d. a: Europese Commissie, z.d. d: Europese Unie, 2013).

De eisen en normen waarin een speelgoed met de CE-markering komen uit de Europese Richtlijn Speelgoed 2009/48/EG. In de Warenwetbesluit speelgoed is de CE-markering verplicht gesteld. Echter wanneer een speelgoed niet voorzien is van een CE-markering of anderzins niet aan de Warenwetbesluit voldoet moet mag het op handelsbeurzen en tentoonstellingen worden getoond en gebruikt, onder voorwaarde dat daarbij met een teken duidelijk wordt aangegeven dat het speelgoed hieraan niet voldoet. Ook mag het niet worden aangeboden op de markt voordat het in overeenstemming is gebracht.

VII.4 Conclusies met betrekking tot de veiligheid

De regels en richtlijnen genoemd in deze bijlage moeten goed na worden geleefd. Dit door tijdens het proces bewust te zijn van deze regels en bij belangrijke keuzes in het proces deze er regelmatig naast te leggen. Hierbij is het ook van belang de ervaring en kennis binnen Identity Games te gebruiken en hen te adviseren nog een keer goed naar de veiligheid van het product te kijken.

Als laatste is het belangrijk om bewust te zijn van het feit dat kinderen het speelgoed niet altijd op de juiste manier gebruiken. Ook bij dit gebruik is het van belang dat het product veilig is.

VII.5 Referenties bijlage VII

Europese Commissie (2013). R*ichtlijn 2009/48/EG betreffende de veiligheid van speelgoed, technische documentatie.* Verkregen op 23 mei 2015 van: http://ec.europa.eu/growth/sectors/toys/safety/guidance/index_en.htm

Europese Commissie (z.d. a). *CE-Markering voor de speelgoedindustrie.* Verkregen op 23 mei 2015 van: http://ec.europa.eu/enterprise/policies/single-market-goods/cemarking/documents/ce_toys_nl.pdf

Europese Commissie (z.d. b). *Heeft u een aangemelde instantie nodig?.* Verkregen op 23 mei 2015 van: http://ec.europa.eu/enterprise/policies/single-market-goods/cemarking/professionals/manufacturers/notified-body/index_nl.htm?filter=24

Europese Commissie (z.d. c). *Technische documentatie.* Verkregen op 23 mei 2015 van: http://ec.europa.eu/enterprise/policies/single-market-goods/cemarking/professionals/manufacturers/documentation/index_nl.htm?filter=24

Europese Commissie (z.d. d). *CE-markering aanbrengen.* Verkregen op 23 mei 2015 van: http://ec.europa.eu/enterprise/policies/single-market-goods/cemarking/professionals/manufacturers/affix-ce-marking/index_nl.htm?filter=24

Europese Unie (2009). *Richtlijn 2009/48/EG van het Europees parlement en de raad van 2 juli 2009 betreffende de veiligheid van speelgoed (voor de EER relevante tekst).* Verkregen op 23 mei 2015

van: http://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32009L0048&from=NL

Nederlandse Overheid (2011). *Warenwetbesluit speelgoed 2011.* Verkregen op 23 mei 2015 van: http://wetten.overheid.nl/BWBR0029619/geldigheidsdatum_23-05-2015

Nederlandse Voedsel- en Warenautoriteit (z.d. a). *Eisen speelgoed ontwerpen, produceren, verhandelen.* Verkregen op 23 mei 2015 van: https://www.nvwa.nl/onderwerpen/consumentenartikelen/dossier/speelgoed/eisen-speelgoed-ontwerpen-produceren-verhandelen

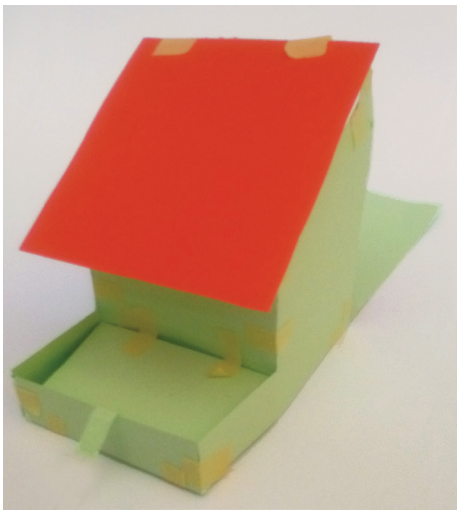
Nederlandse Voedsel- en Warenautoriteit (z.d. b). *Wat CE-markering voor bedrijven betekent.* Verkregen op 23 mei 2015 van: https://www.nvwa.nl/onderwerpen/meest-bezocht-a-z/dossier/ce-markering/wat-ce-markering-voor-bedrijven-betekent

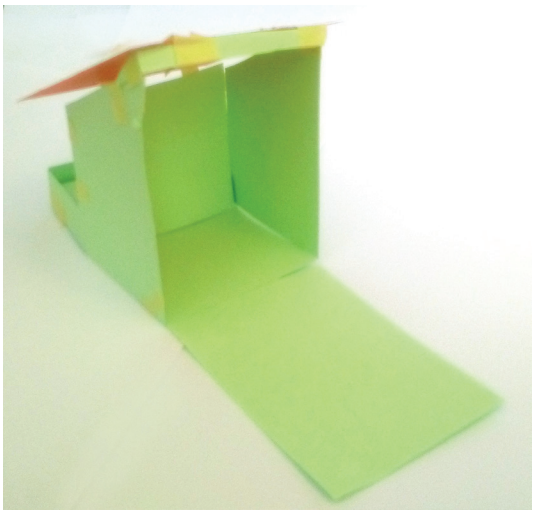
Bijlage VIII. Papieren ideeën

In deze bijlage staan de verschillende papieren ideeën, aansluitend bij hoofdstuk8.

Idee 1

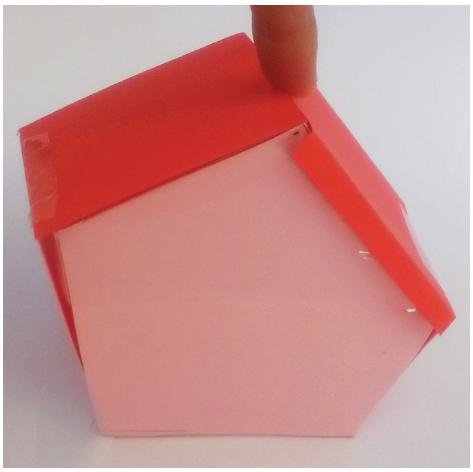
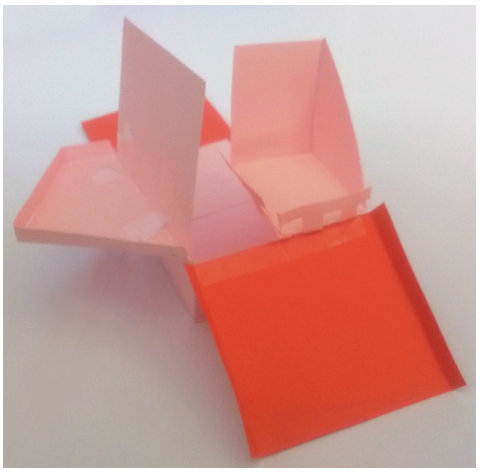
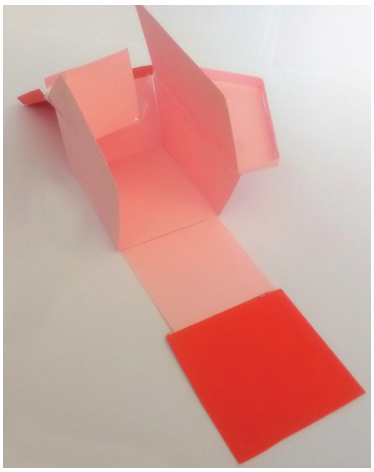
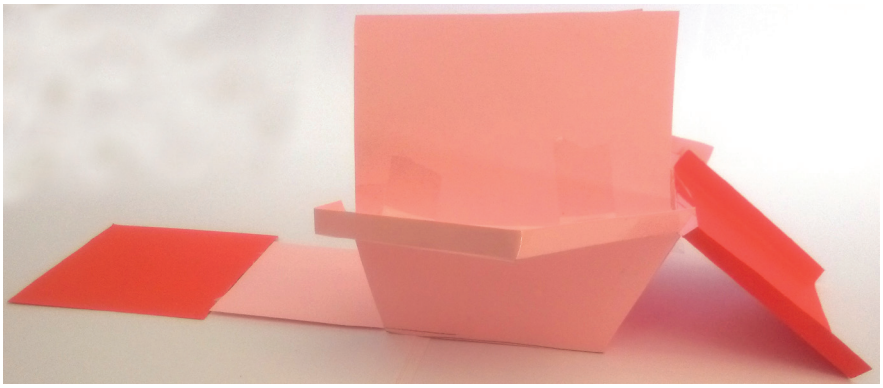
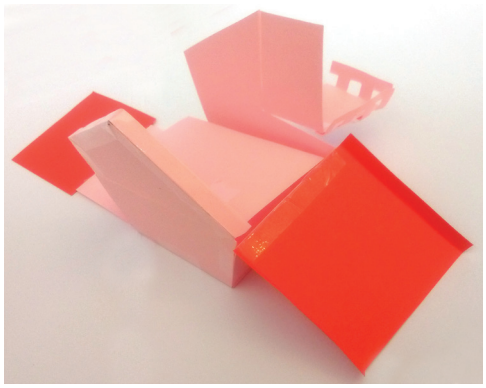
Dit hondenhok heeft één schuin dak en een veranda. Onder deze veranda zit een geheim luikje. Je komt in het huisje door een van de muren naar beneden open te klappen.





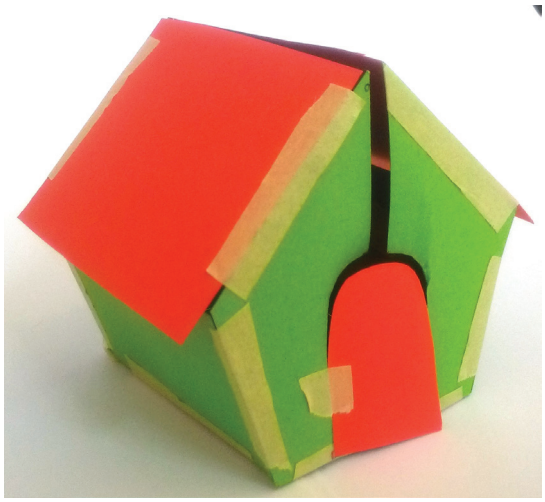
Idee 2

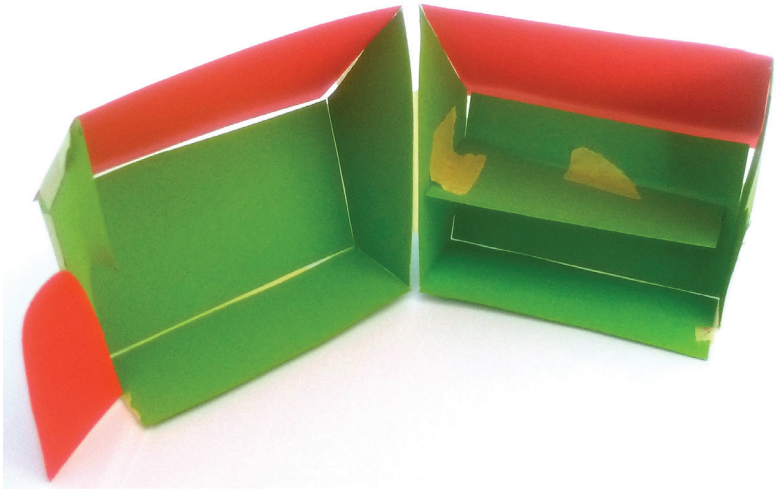
Dit hondenhok kan ver opengeklapt worden. Aan de ene kant kan een verdieping naar buiten gedraaid worden, zodat het een balkon wordt. Ook een muur kan omgeklapt worden waardoor het een balkon wordt, waarbij een verdieping die hieraan vastzit een muur wordt.

Idee 3

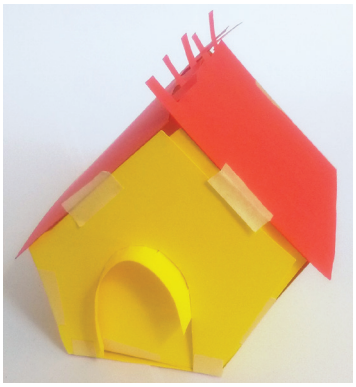
Dit hondenhok is een meer standaard hondenhok, wat door het midden opendraait.

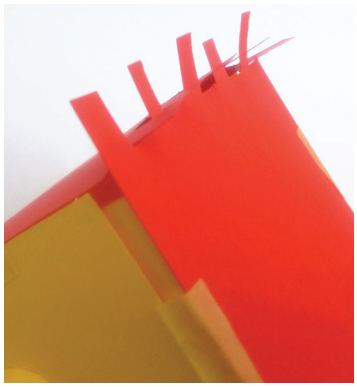


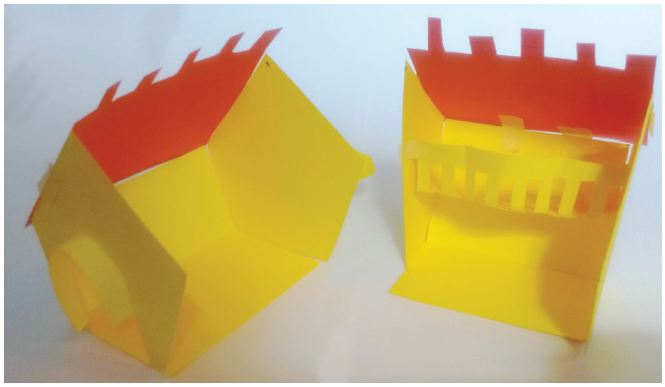


Idee 4

Dit hondenhok heeft houten balken als dak, die in de top in elkaar grijpen. Wanneer de twee delen van het hondenhok uit elkaar worden geschoven, zit aan de binnenzijde van een van de twee, een verdieping met een reling. En aan de buitenzijde van de deur zit een afdakje

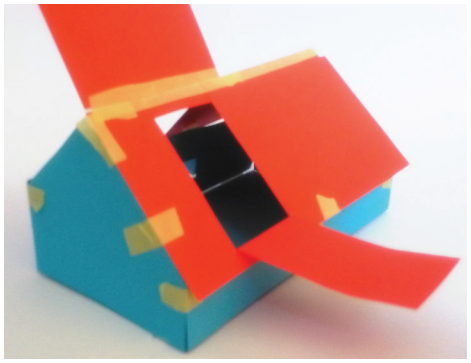


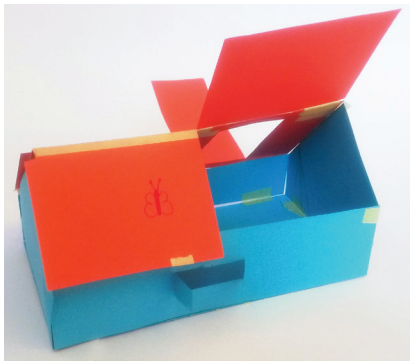




Idee 5

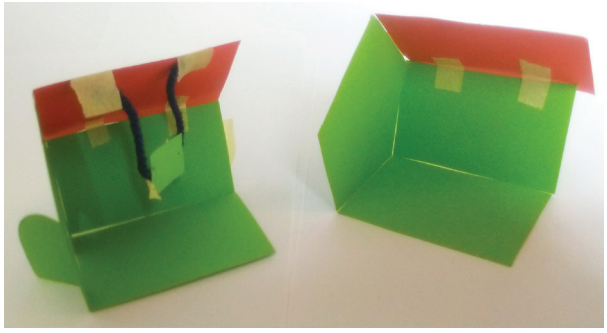
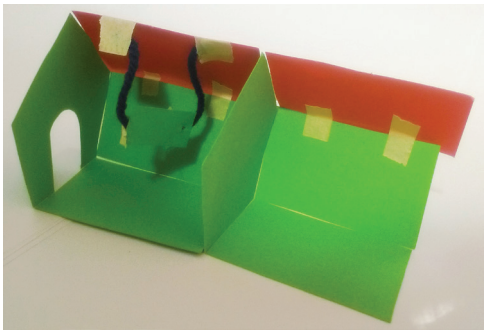
Dit hondenhok is een breed hok, waarbij een deel van het dak opgeklapt kan worden. Aan de andere kant van het hok kan er een glijbaan uit het dak geklapt worden, waardoor er door het dakraam naar buiten worden gegleden. Op het dak zit Vlindertje en aan de zijkant van het huis zit een raampje dat kan worden opengeklapt.





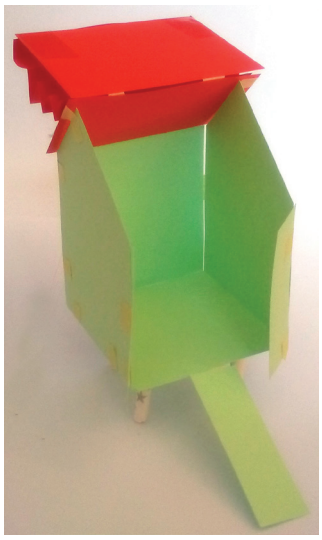
Idee 6

Dit hondenhok bestaat uit twee losse delen, welke op meerdere manieren naast elkaar kunnen worden gezet. Binnenin een van de delen hangt een schommel aan het dak.

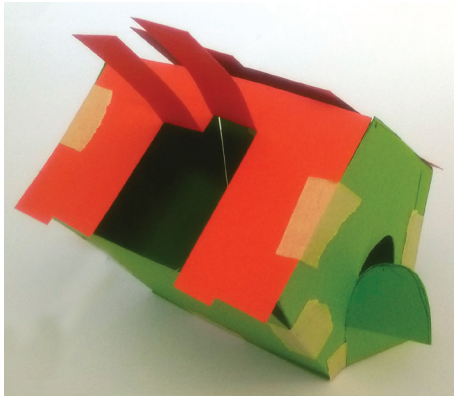
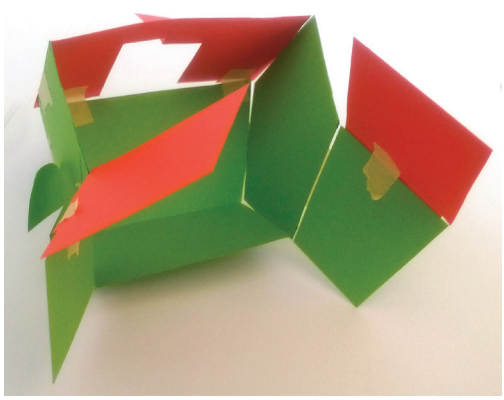
Idee 7

Dit hondenhok zweeft een stuk boven de grond en heeft een dak met reliëf. Dit dak kan worden opengeklapt, net zoals twee muren en een glijbaan.



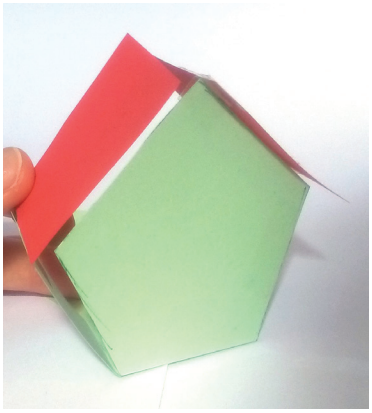
Idee 8

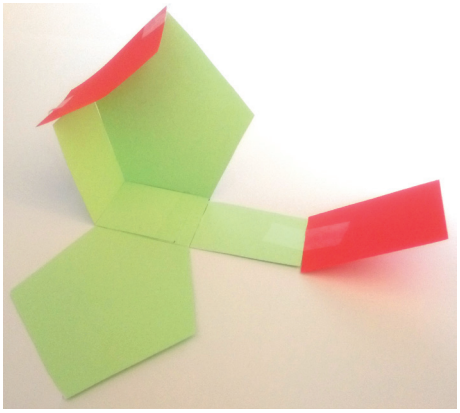
Dit hondenhok heeft aan de voorkant een deur die uit twee delen bestaat. Aan de zijkant kunnen twee muren, met hieraan een stuk dak open, opzij worden geklapt, waardoor er veel ruimte ontstaat. Aan de andere zijde zit een dakraam welke wordt geopend door twee balken omhoog te klappen.

Idee 9

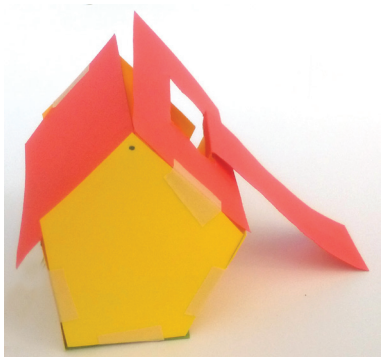
Bij dit hondenhok kan aan de voor en zijkant open worden geklapt, waardoor er veel ruimte ontstaat.

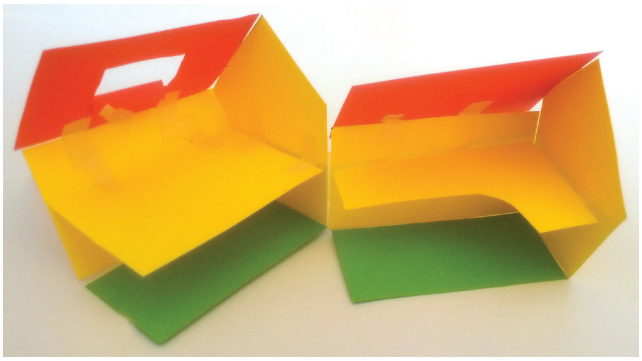


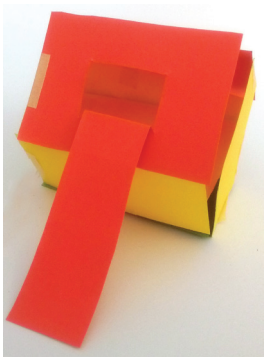


Idee 10

Wanneer dit hondenhok is opgedraaid zijn er in de twee delen verdiepingen te zien. Vanaf een van deze verdiepingen kan er door het dakraam naar buiten worden gegleden.

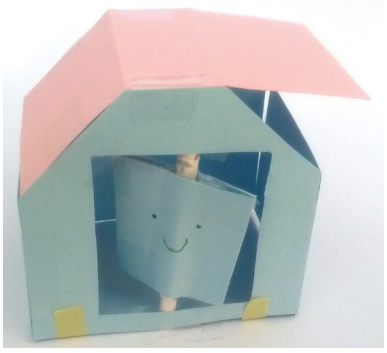






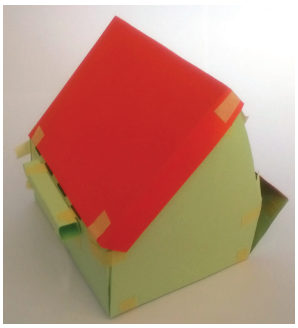
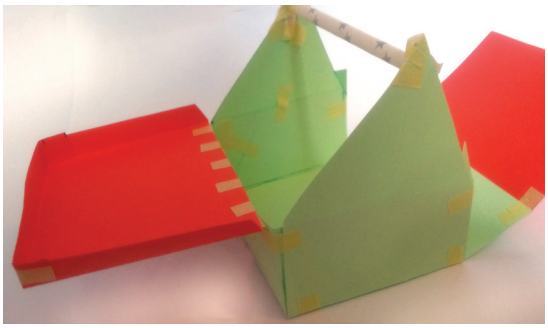
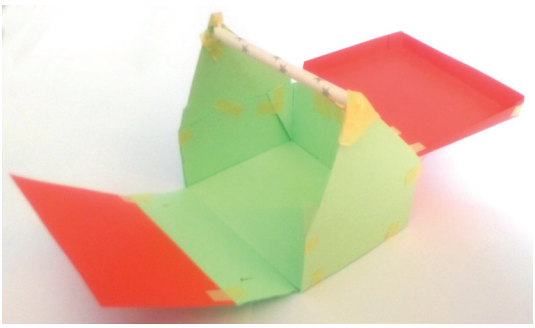
Idee 11

Dit hondenhok heeft een dak wat omhoog geklapt kan worden. En aan de achterkant van het huisje zit een gezichtje wat door het om te draaien een andere gezichtsuitdrukking krijgt.



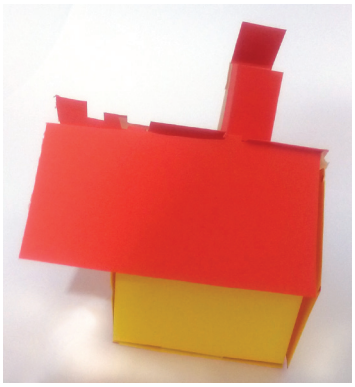
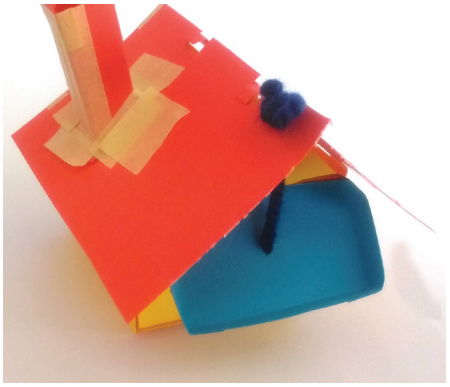
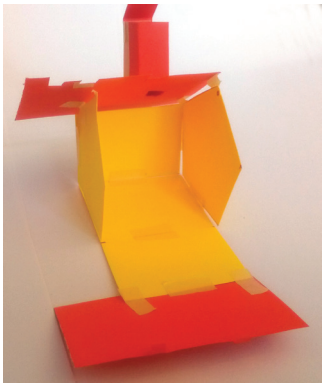
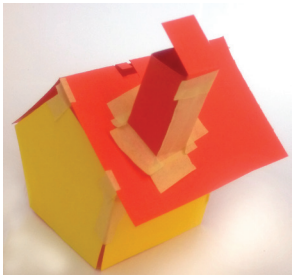
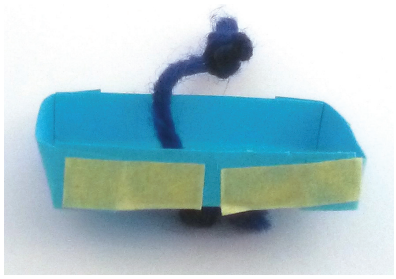
Idee 12

Dit hondenhok kan aan twee kanten worden opengemaakt. Aan de ene kant wordt het dak een balkon en aan de andere zijde kan het dak en de muur plat worden gelegd, waardoor er veel ruimte ontstaat.

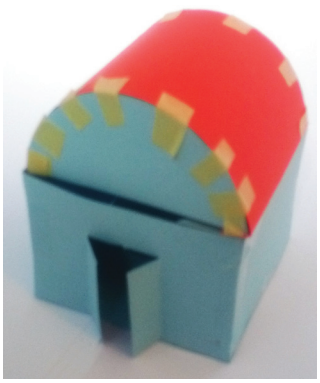
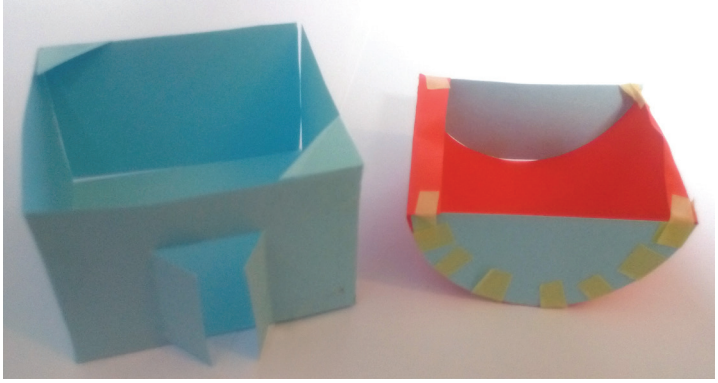
Idee 13

Dit hondenhok heeft een dak dat aan de achterkant ver uitsteekt, onder dit dak hangt een schommelmand waar de hondjes in kunnen schommelen. Bovenop het dak staat een schoorsteen, door het klepje open te maken kan er wat door de schoorsteen heen naar binnen vallen. Het andere dak kan met de muur die eraan zit helemaal plat worden neergelegd

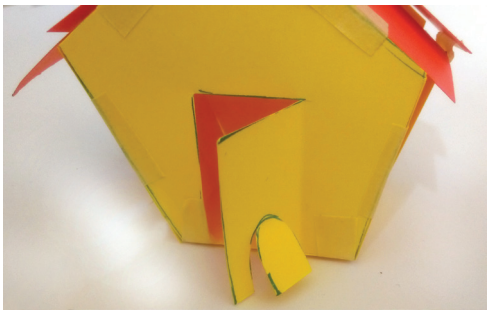
Idee 14

Dit hondenhok bestaat uit twee delen, wanneer het bovenste deel met het ronde dak eraf worden gehaald, kan deze op verschillende manieren worden gebruikt, bijvoorbeeld als wip. In het onderste deel zit een deur die bestaat uit twee openklappende onderdelen.

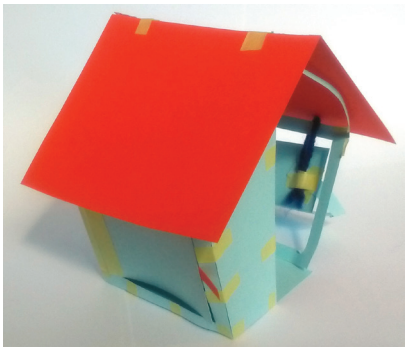
Idee 15

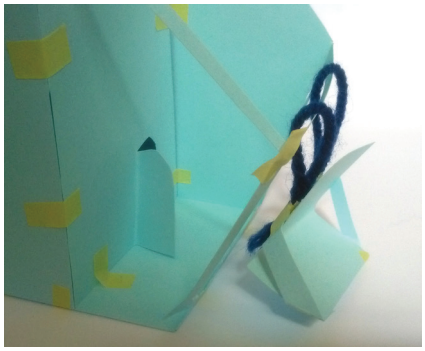
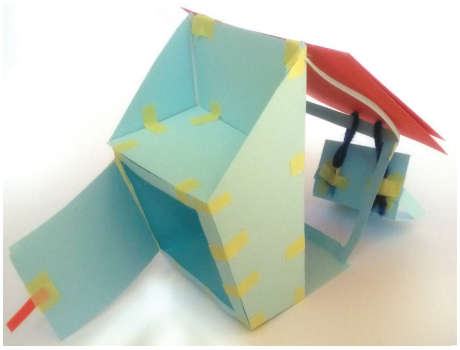
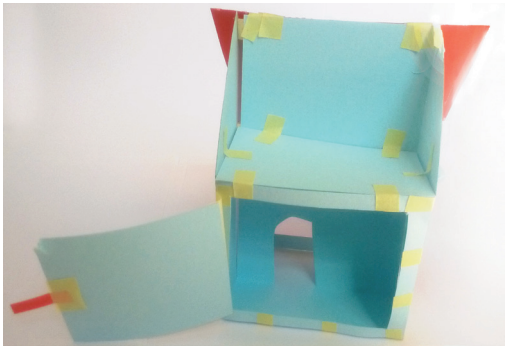
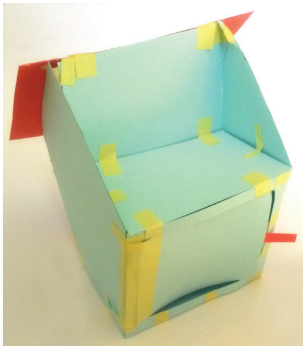
Dit hondenhok kan uit elkaar worden geschoven, waardoor er twee losse hondenhokken ontstaan om mee te spelen. Binnen of buiten kan een hek worden neergezet zodat de hondjes niet weg kunnen. De deur aan de voorkant van het huis heeft nog weer een kleinere deur in zich.



Idee 16

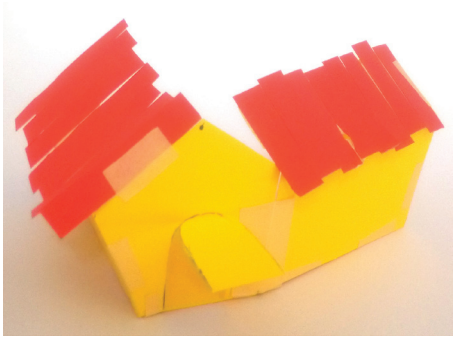
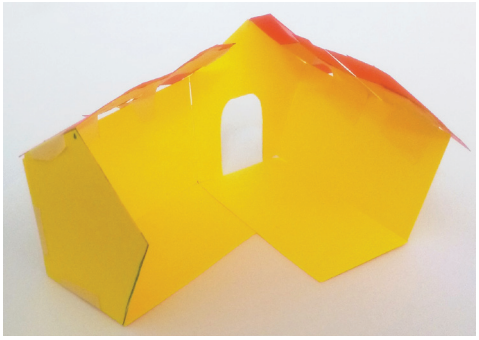
Dit hondenhok heeft een veranda waar een schommelbank aan hangt. Vanaf de veranda kom je via een deur in de benedenverdieping van het hok. Deze kan vanaf de andere kant opengemaakt worden. Bovenin zit een zolder die te bereiken is door het dak open te klappen. Het andere deel van het dak, boven de veranda, kan ook worden opengeklapt, echter maar een van de twee tegelijk.



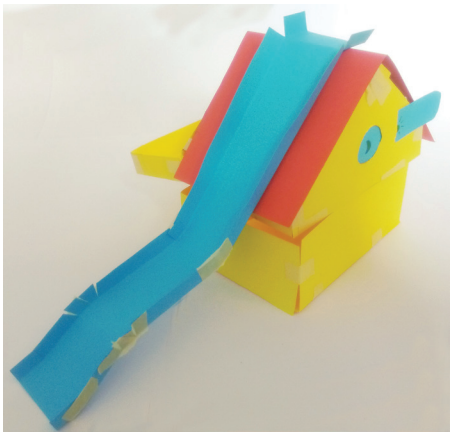
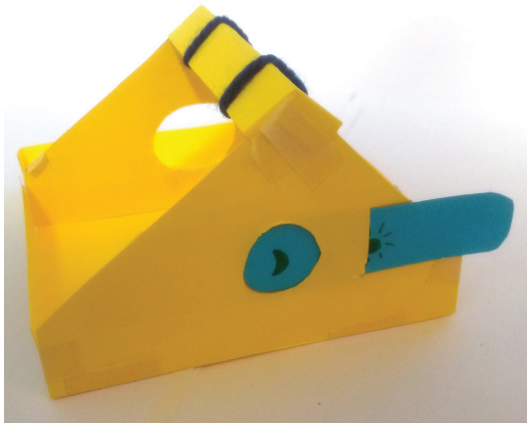
Idee 17

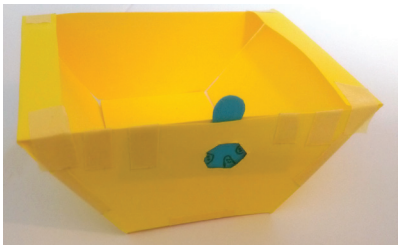
Dit hondenhok heeft een dak dat bestaat uit houten balken. Je komt in het hondenhok door een deur die naar binnen en buiten kan klappen. Om beter in het hondenhok te kunnen kijken kan het worden opgedraaid.

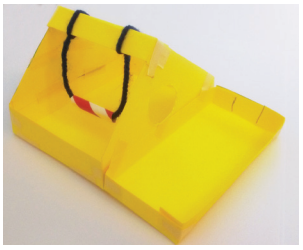



Idee 18

Dit hondenhok bestaat uit veel verschillende losse onderdelen, waardoor er op veel manieren mee kan worden gespeeld. Door de glijbaan op het dak te leggen kan er van het dak worden gegleden. Maar wanneer het dak eraf wordt gehaald, verschijnt er een schommel, aan dit onderdeel zit aan de ene zijde een raam met balkon en aan de andere zijde een schuifje waarmee kan worden aangegeven of het dag of nacht is. Op het onderste deel zit ook een schuifje, hiermee kunnen gezichtjes worden veranderd.

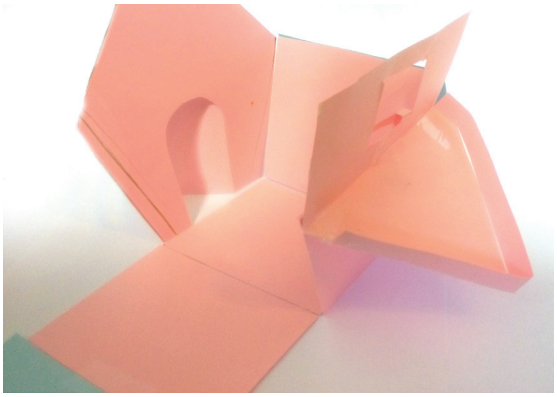
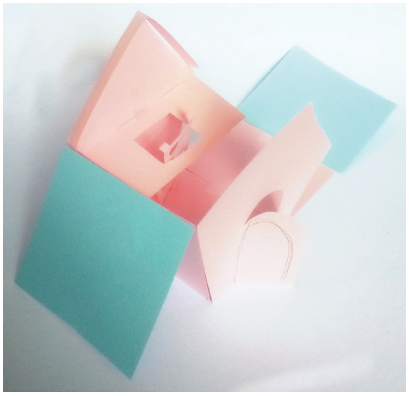
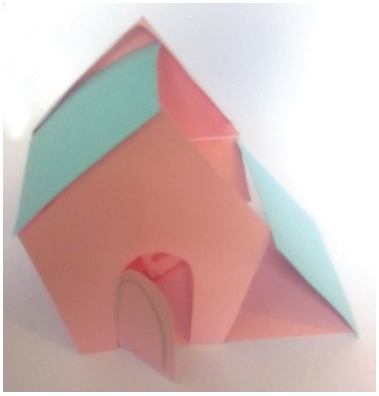







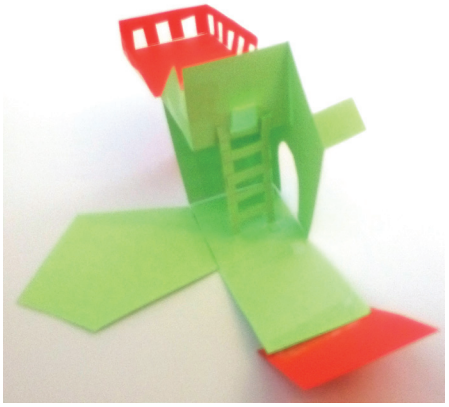
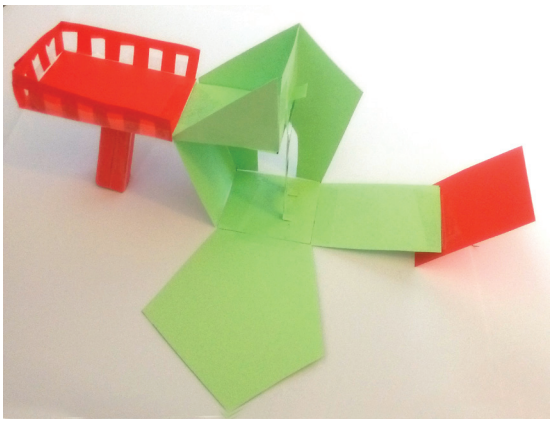
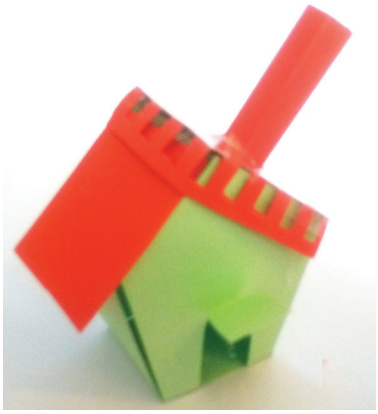
Idee 19

Dit hondenhok heeft een verdieping aan de binnenkant waar met een trap op gekomen kan worden. De honden klimmen op de trap door het gat naar de verdieping. Wanneer deze verdieping omhoog gedraaid wordt ontstaat een muur en een balkon. Met behulp van de trap kom je hierop.

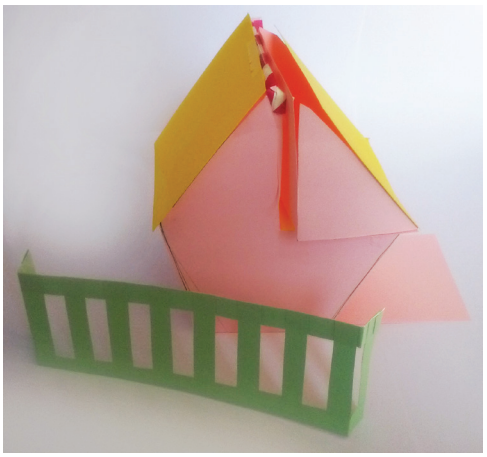
Idee 20

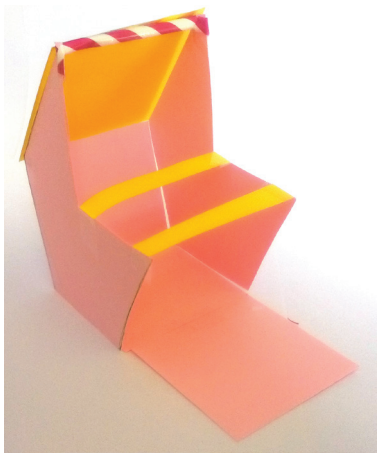
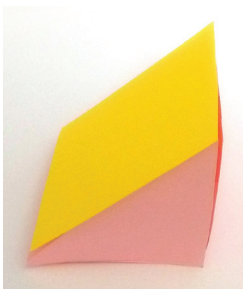
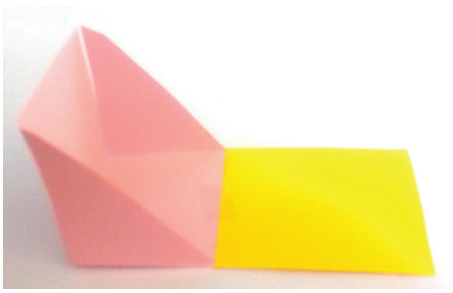
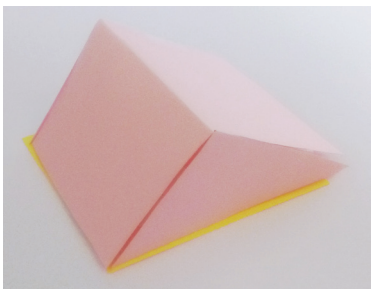
Dit hondenhok kan ver worden opengeklapt, hierbij wordt het dak met de schoorsteen omgetoverd tot een balkon. En is er een zwevende verdieping zichtbaar, waar gekomen kan worden door de trap op te klimmen en door het gat te gaan.

Idee 21

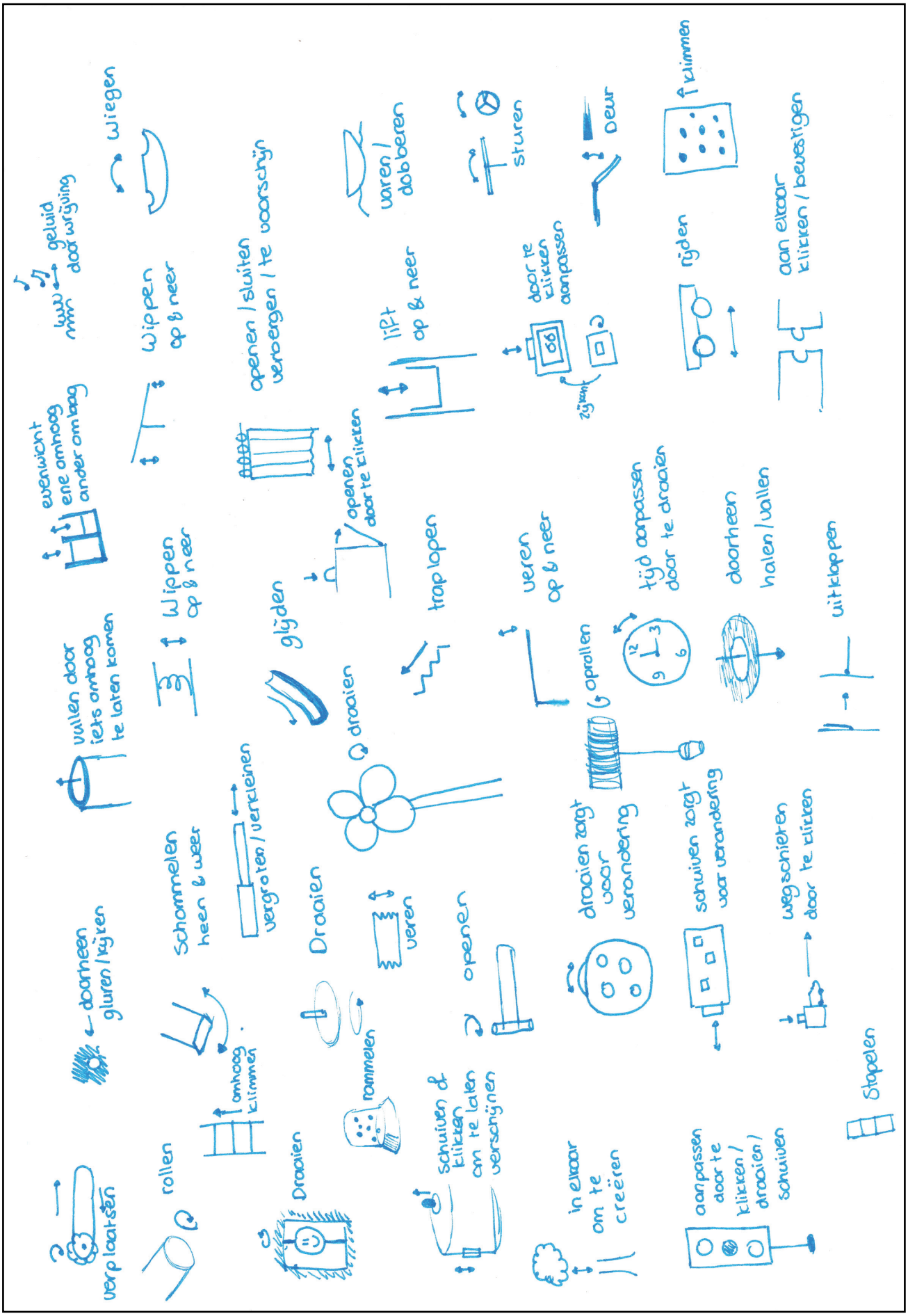
Bij dit hondenhok kan een deel worden afgehaald, welke weer op heel veel verschillende manieren gebruikt kan worden. Bij dit huis zit een trap die als hek gebruikt kan worden. Het dak kan beide kanten geklapt op worden.



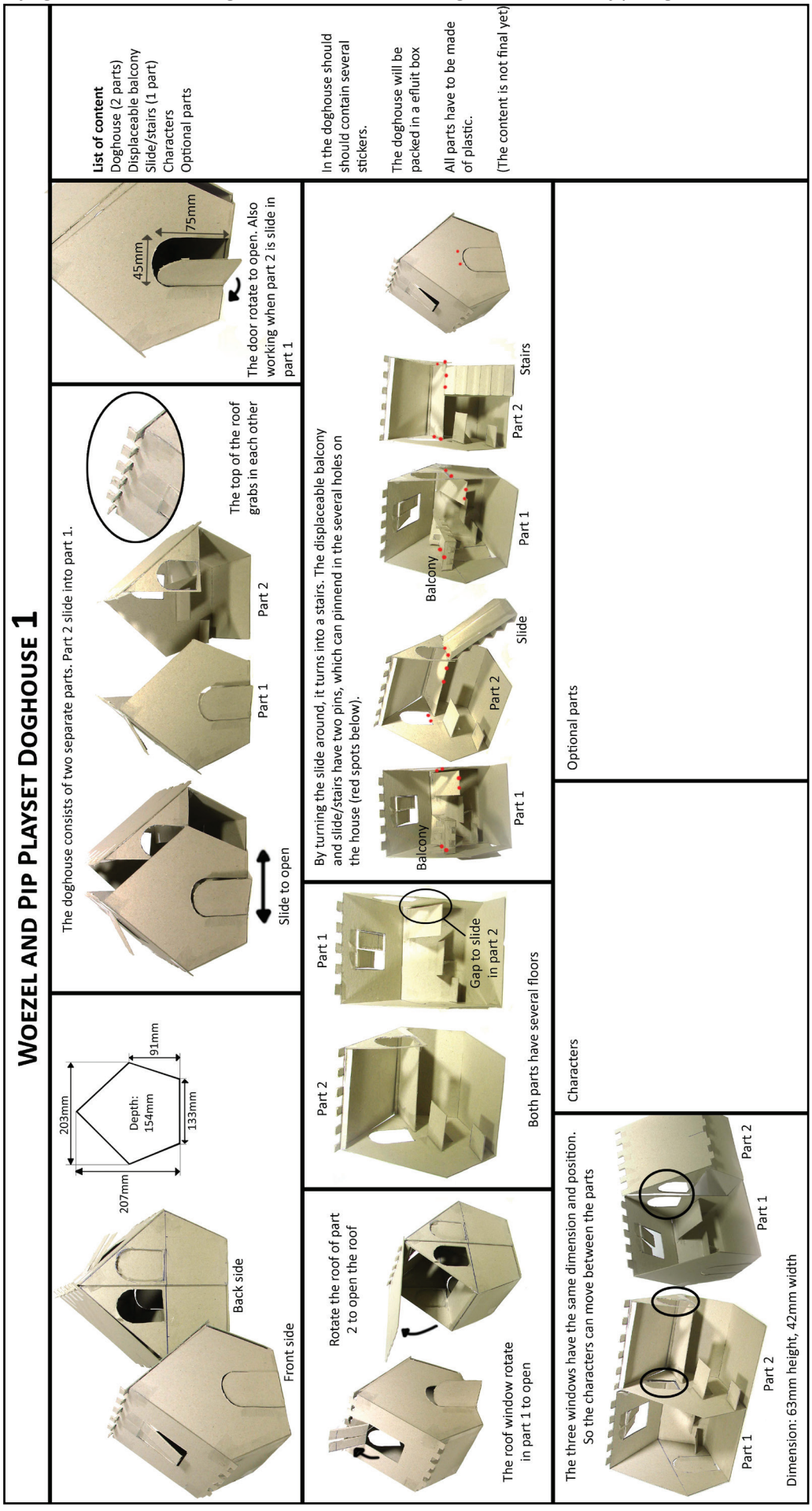
Bijlage IX. Interactie schetsen

In deze bijlage staan de schetsen van de interactie mogelijkheden, aansluitend bij hoofdstuk 8.

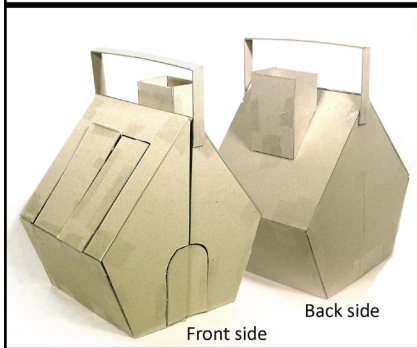


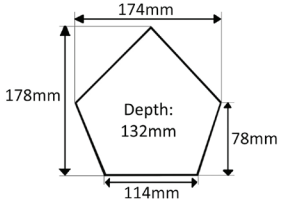
Bijlage X. Kostenschatting

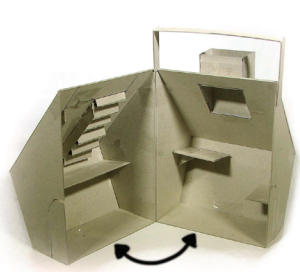
In deze bijlage staat de aanvraag voor de kostenschatting, aansluitend bij paragraaf 9.3

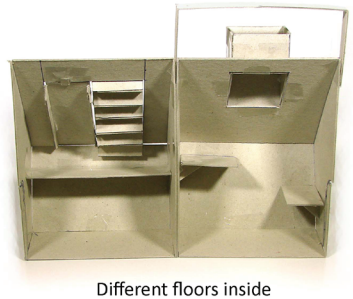


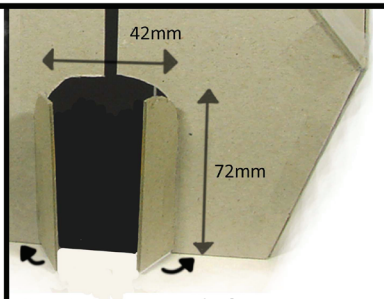
Playset Doghouse 2





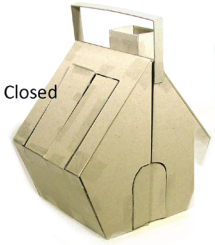

Rotate to open

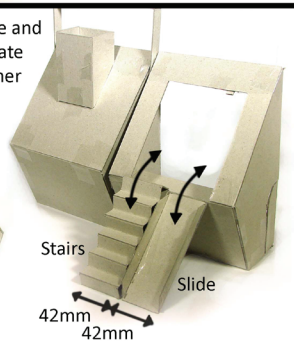

Different floors inside

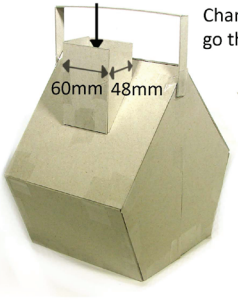


Door in two parts on the front, rotate to open

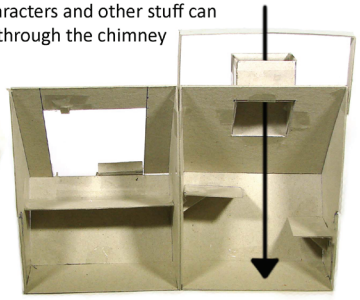
By opening the roof a slide and stairs wil appear. They rotate independently of each other


Closed



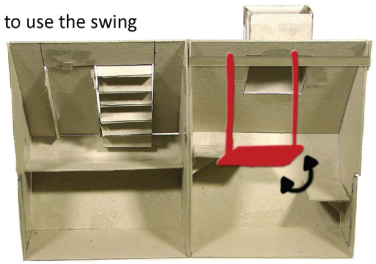


Characters and other stuff can go through the chimney



Handle can be rotated to use the swing

Handle have to be cylindric


Swing dimension: 40mm depth
60mm width
65mm height

Characters

Optional parts

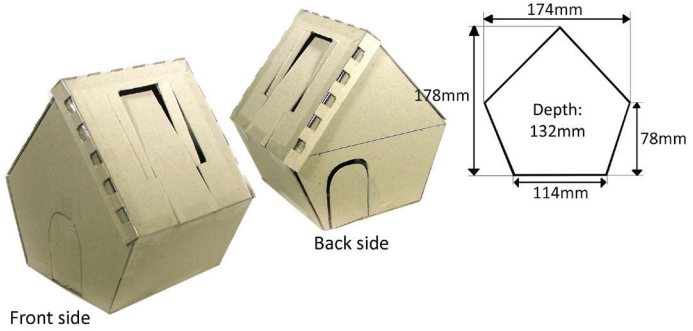
List of content
Doghouse
Swing
Characters
Optional parts

In the doghouse should should contain several stickers.

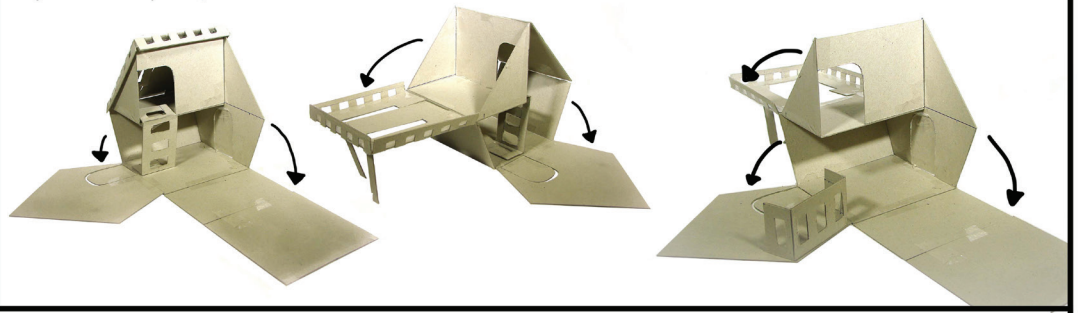
The doghouse will be packed in a efluit box

All parts have to be made of plastic.
(The content is not final yet)

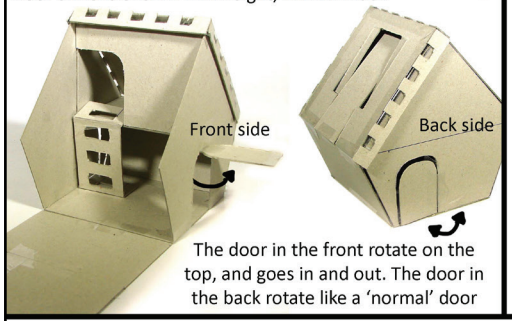
Playset Doghouse 3



3 parts can be opened, one or several at a time

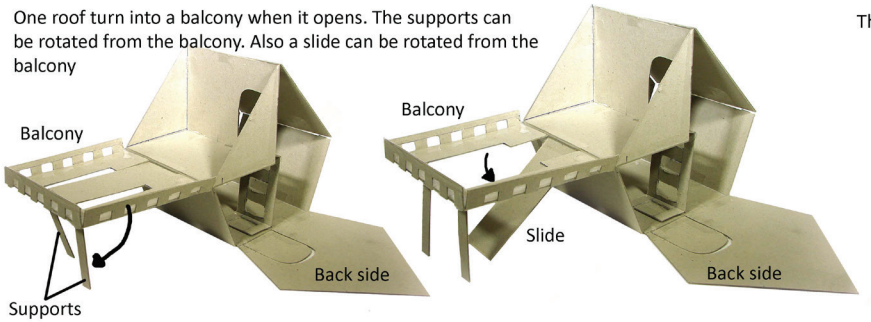


Door dimensions: 72 mm height, 42mm width

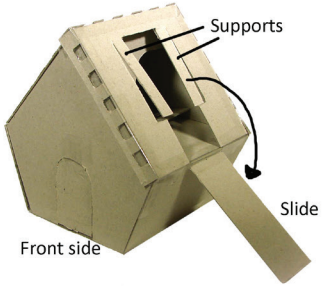


The door in the front rotate on the top, and goes in and out. The door in the back rotate like a 'normal' door

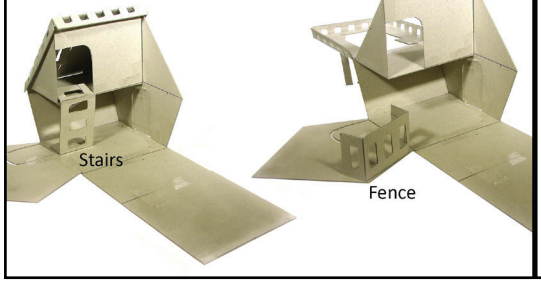
One roof turn into a balcony when it opens. The supports can be rotated from the balcony. Also a slide can be rotated from the balcony



The slide is also functional when the roof is close



The stairs are not fixed and are displaceable. The stairs can also be used as fence



Characters

Optional parts

List of content
Doghouse
Stairs/fence (1 part)
Characters
Optional parts

In the doghouse should should contain several stickers.

The doghouse will be packed in a efluit box

All parts have to be made of plastic.

(The content is not final yet)